ARCADE • ATARI • DREAMCAST • MASTER SYSTEM • MEGA DRIVE • MSX • NEO-GEO • NES • SNES • E OUTROS

OLD!GAMER

JOGOS CLÁSSICOS, DIVERSÃO ETERNA

EDITORA EUROPA

Nº 23

20 ANOS DO PLAYSTATION

A trajetória do console que foi planejado para ser um "Super Nintendo turbinado" e se tornou um dos maiores sucessos da história dos videogames

QUACKSHOT
A maior aventura do Pato Donald para o Mega Drive

DISTRIBUIÇÃO DIGITAL RETRÔ
Os primórdios dos jogos digitais nos consoles

SPORTS PAD
O controle que prometia renovar os jogos de esporte

PÔSTER GRÁTIS
LADO A: PERSONAGENS
LADO B: JOGOS MEMORÁVEIS

Diretores:
Aydano Roriz
Luiz Siqueira
Tânia Roriz
Vivi Carrara

Edição Nº 23 – Outubro de 2014

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz
Diretor Executivo: Luiz Siqueira
Diretor Editorial e jornalista responsável:
Roberto Araújo – MTb.10.766
araujo@europanet.com.br

Redação
Editor: Humberto Martinez
Chefe de Arte: Welby Dantas
Editor de Arte: Marco Souza (projeto gráfico)
Revisão de texto: Felipe Azevedo
Colaboraram nesta edição:
Alexei Barros (edição e textos), Akira Suzuki,
Amer Houchaimi e Felipe Azevedo (textos)

Publicidade (publicidade@europanet.com.br)
Diretor: Mauricio Dias (11) 3038-5093

São Paulo
Coordenador: Alessandro Donadio
Equipe: Adriana Gomes, Angela Taddeo, Elisângela Xavier,
Ligia Caetano, Rodrigo Sacomani e Roberta Barricelli
Criação: Paulo Toledo (11) 3038-5103
Tráfego: Gabriela Saraiva

Outras regiões
Brasília: New Business – (61) 3326-0205
Nordeste (AL, CE, PB, PE e RN):
Espaço de Mídia – (81) 3222-2544
Paraná: GRP Mídia – (41) 3023-8238
Rio Grande do Sul: Semente Associados (51) 3232-3176
Santa Catarina: MC Representações – (48) 3223-3968
Bahia e Sergipe: Aura Bahia – (71) 3345-5600/ 9965-8133
EUA e Canadá: Global Media, +1 (650) 306-0880

Propaganda: Denise Sodré

Circulação
Gerente: Ezio Vicente
Equipe: Henrique Guerche,
Paula Hanne e Michelle Pereira

Atendimento ao Leitor e Livrarias
Gerente: Fabiana Lopes (fabiana@europanet.com.br);
Coordenação: Tamar Biffi (tamar@europanet.com.br)
Equipe: Carla Dias, Josi Montanari, Vanessa Araújo,
Maylla Costa, Marcia Queiroz, Camila Brogio, Bia Moreira,
Graziele Dantas, Mila Arantes e Gisele Silva

Europa Digital (www.europanet.com.br)
Gerente: Marco Clivati (marco.clivati@europanet.com.br)
Equipe: Alan Brasilino, Anderson Ribeiro, Anderson Cleiton,
Adriano Severo, Karine Ferreira e Carlos Eduardo Torres

Produção e Eventos
Gerente: Aida Lima
Equipe: Beth Macedo

Logística
Coordenação: Liliam Lemos
Equipe: Carlos Mellacci, Paulo Lobato e Gustavo Souza

Administração
Gerente: Renata Kurosaki
Equipe: Paula Orlandini, William Costa e Pedro Nobre

Desenvolvimento de Pessoal
Tânia Roriz e Elisângela Harumi

Rua MMDC, nº 121, São Paulo, SP CEP 05510-900
Telefone São Paulo: (11) 3038-5050
Telefone outros Estados: 0800-8888-508
Pela Internet: www.europanet.com.br
E-mail: atendimento@europanet.com.br

OLD!Gamer é uma publicação da
Editora Europa Ltda. (ISSN 2317-2355).

A Editora Europa não se responsabiliza
pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

Distribuidor Exclusivo para o Brasil:
DINAP Ltda. Distribuidora Nacional de Publicações
Rua Dr. Kenkiti Shimomoto, 1.678
CEP 06045-390 - Osasco, SP

Impressão: Log&Print Gráfica e Logística S.A.

EDITORIAL

Quando eu lia quadrinhos da Marvel nos anos 90, gostava das histórias "O que aconteceria se...", do Vigia (aquele careca que mora na Lua). Era um jeito bacana de visitar um mundo paralelo que revelava como tudo seria diferente se um personagem tomasse uma decisão diferente em uma situação crítica. Foi em uma dessas que o Conan trocou de época com o Wolverine e o Magneto acabou morto... Mas, bem, voltando ao mundo dos videogames, nós vivemos hoje o resultado de uma dessas decisões críticas: "O que aconteceria se a Nintendo desistisse de seu acordo com a Sony para criar um novo videogame?". Ela desistiu, a Sony fez sozinha seu primeiro videogame e é líder de mercado até hoje. Nesta edição você vai saber tudo sobre as decisões que levaram ao nascimento do PlayStation. O que nunca saberemos é o que aconteceria se a Nintendo e a Sony tivessem realmente criado o PlayStation juntas...

Humberto Martinez
Editor
Humberto@europanet.com.br

SUMÁRIO

SE FOR O CASO, RECLAME.

Nosso objetivo é a Excelência!

Redação
Fone: (11) 3038-5050 Fax: (11) 3819-0538
E-mail: humberto@europanet.com.br

Correspondência
Rua MMDC, 121 CEP: 05510-900
São Paulo – SP Fax: (11) 3819-0538
Site: www.europanet.com.br

Publicidade
Fone: (11) 3038-5098 Fax: (11) 3819-0538
E-mail: publicidade@europanet.com.br

Atendimento
Fone: (11) 3038-5050 (São Paulo),
0800-8888-508 (Outras localidades)
Fax: (11) 3819-0538
Das 8h às 20h (segundas as sextas)
E-mail: atendimento@europanet.com.br

Digital
www.europadigital.com.br
suportedigital@europanet.com.br
Sistemas: Windows, iOS, Android, Mac e Linux

Visite-nos no **www.facebook.com/revistaoldgamer**

Por Alexei Barros

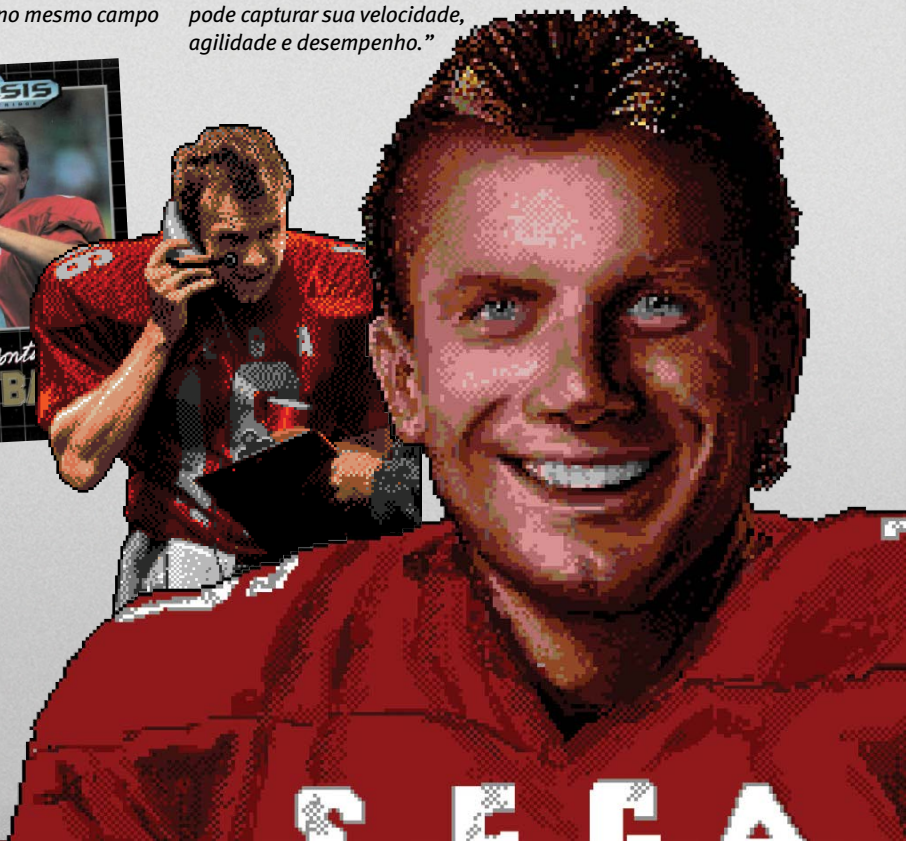
SEGA ASSINA COM MONTANA

Sega Visions #1

1990

"O quarterback Joe Montana, do San Francisco 49ers, é a última superestrela dos esportes a se juntar ao Sega Team. O acordo histórico, o maior já assinado no ramo dos videogames, concede à Sega os direitos exclusivos para criar jogos do Joe Montana, arcades e softwares de computador. Montana disse aos fãs: 'Estou especialmente orgulhoso de ter me associado à Sega... outro time vencedor de São Francisco'.

Michael Katz, presidente da Sega's Consumer Products Division, afirmou: 'Nós estamos criando um jogo que não apenas vai ser divertido de jogar, como também vai permitir que as pessoas aprendam a jogar futebol americano como vencedores!' O Genesis é claramente o vencedor quando se trata de gráficos avançados para criar com precisão aparência realista, movimentos e empolgação para o futebol americano.'

'Todo fã de futebol americano sonha em jogar no mesmo campo como Joe Montana', diz Katz. 'Agora eles vão poder! Esse acordo vai mandar uma mensagem clara para os jogadores de todo o mundo; você não pode ser o Joe Montana na Nintendo. Apenas o Genesis pode capturar sua velocidade, agilidade e desempenho."

ANÁLISE OLD!GAMER

Joe Montana Football **é um jogo muito importante do catálogo americano do Genesis (Mega Drive por aqui), sendo utilizado nas propagandas da Sega para mostrar que a Nintendo não tinha esse tipo de jogo. Conforme revelado no livro *The Ultimate History of Video Games*, o valor gasto para usar a imagem do lendário quarterback do San Francisco 49ers foi de US$ 1,7 milhão. A Tectoy não chegou a lançar o *Joe Montana Football* no Brasil, o que é natural considerando o baixo interesse que o futebol americano despertava na época por aqui. Hoje, a situação é bem diferente, e o fascinante esporte coleciona muito mais adeptos no País.**

Shenmue para GameCube?

"Com as vendas do Xbox da Microsoft chegando ao fundo do poço e o alto nível de demissões na divisão japonesa da companhia, aumenta a especulação de que Shenmue 3 da Sega está a caminho de uma plataforma alternativa. Anteriormente preparado para ser exclusivo de Xbox, o ansiosamente aguardado jogo tem uma legião de fãs no Japão. Fontes internas da Sega indicaram que a companhia está considerando o PlayStation 2 e o GameCube para o lançamento de Shenmue 3. Dada a relação próxima com a Nintendo, o GameCube parece o candidato mais provável."

Análise Old!Gamer

Depois que a Sega parou de fabricar consoles, o Xbox herdou a série *Shenmue* do Dreamcast, recebendo o lançamento de *Shenmue II* em 2002. Como a notícia ilustra bem o contexto da época, o Xbox não teve bom desempenho no mercado japonês, o que levou a essa especulação. Infelizmente, *Shenmue 3* nunca foi lançado, para desespero dos fãs fiéis, e até hoje a saga mais ambiciosa de Yu Suzuki permanece inacabada.

NGC Magazine #84

2003

Demo de Sonic Adventure 2 em Phantasy Star Online

"A Sega do Japão informou que estará liberando uma demo jogável de Sonic Adventure 2 para Dreamcast. O jogo chegará junto com Phantasy Star Online em uma edição limitada de apenas 100 mil cópias. A previsão de lançamento no Japão é 21 de dezembro deste ano."

Análise Old!Gamer

Sem as redes digitais consolidadas, essa era uma das poucas formas de conseguir jogar alguma demonstração antes do lançamento da versão final. Como a expectativa por *Sonic Adventure 2* era muita, o Sonic Team procurou saciar a sede dos jogadores japoneses, que ainda precisaram esperar seis meses para jogá-lo de ponta a ponta.

GameForce #2

2000

Total #42

1995

TIME DOS SONHOS

"Os primeiros jogos do Ultra 64 vão aparecer exclusivamente por pelo menos um ano. Para garantir que eles são os melhores jogos, a Nintendo pediu a ajuda das melhores publishers do mundo, também conhecidas como o Time dos Sonhos. O grupo bastante talentoso deverá completar pelo menos um jogo até o final do próximo ano: Acclaim, Alias, Angel Studios, DMA, Gametek, Multigen, Nintendo, Paradigm, Rambus, Rare, Sierra Online, Silicon Graphics, Software Creations, Spectrum Holobyte e Williams. Ufa!"

Análise Old!Gamer

Muitos nomes citados nem sequer softhouses são: Alias era o nome do software usado na modelagem e animações nas estações gráficas Silicon Graphics – outro nome citado equivocadamente como uma produtora; Multigen era uma fabricante de ferramentas para desenvolvimento 3D do Nintendo 64; Rambus, por sua vez, foi a criadora da tecnologia de memória RDRAM, também utilizada no console de 64-bit. A Sierra Online apoiaria o Nintendo 64 com *Red Baron* e a Spectrum Holobyte com *Top Gun 64*, mas ambos os simuladores de voo foram cancelados e as duas companhias não publicaram outros títulos para o sistema. As demais empresas citadas na notícia tiveram pelo menos um jogo lançado para N64.

SNES é inteligente

"Além de Tales of Phantasia (Namco) com 48 mega de memória, você também poderá pegar Secret of Mana 3 (Square), Ys 5 (Falcom), The Creation of Heaven and Earth (Enix), Tactics Ogre (Quest). As melhores empresas de RPGs e estratégias para SNES estão representadas aqui neste mês. Todos sabem que, no Japão, games de RPG são consumidos como se fossem brigadeiros em festas de aniversário; é um atrás do outro, todo mundo quer e logo acaba. Apesar de toda a algazarra causada com a entrada dos consoles de 32-bit no mercado de games, o SNES continua mantendo o título de 'videogame mais inteligente'. Seguindo o exemplo de seu pai, o Nintendo 8-bit, o SNES sustenta esse título desde seu lançamento sem ter perdido nem sequer um ano do reinado para a concorrência. Isso é que é força no RPG."

Game-X #4

1996

ANÁLISE OLD!GAMER

A notícia fala da abundância de RPGs no final da vida do Super Famicom e serve para mostrar o tanto de títulos que os jogadores ocidentais perderam pela falta de localização. Dos jogos citados, o único a sair no Ocidente foi *The Creation of Heaven and Earth*, que ficou conhecido como *Terranigma* na Europa (os EUA não tiveram esse lançamento). Eventualmente, os demais jogos foram localizados, se não por vias oficiais nos relançamentos para outros sistemas, por meio de traduções de fãs, como *Seiken Densetsu 3* (o jogo que corresponde ao "*Secret of Mana 3*" no texto).

Dark Forces traz tiroteio no espaço

"Tiros para todo o lado, armas pesadas e até uma luta de boxe contra um monstro do espaço, com as mãos limpas, são ingredientes de Dark Forces, jogo para PC da série Guerra nas Estrelas lançado mundialmente na semana passada pela LucasArts.

Qualquer jogador de Doom, o grande sucesso em games de ação, vai ficar à vontade brincando com Dark Forces, que sai em CD-ROM e custa R$ 69. O funcionamento é basicamente o mesmo: atirar e matar os inimigos que aparecem, abrir portas, pegar coisas, ganhar escudos, energia, munição e armamento cada vez mais pesado para detonar os adversários.

A diferença é que o ambiente dá uma boa ilusão de três dimensões, graças ao 'Jedi 3D', programa de modelagem de objetos criado pela própria LucasArts. E, ainda que a história não remeta a nenhum episódio conhecido da série, você está no mundo de Guerra nas Estrelas."

ANÁLISE OLD!GAMER

Ainda na época do *Doom*, *Dark Forces* deu início a uma excepcional série de FPS baseada em *Star Wars* que perdurou por longos anos com três sequências. Nesse primeiro título, o jogador assume o controle de Kyle Katarn, que ainda não era um Jedi e, por isso, não controlava o icônico sabre de luz, arma que poderia ser empunhada pelo personagem principal nas continuações do clássico.

Folha Informática
Folha de S. Paulo

informática

Pilote supermotos na tela do computador

1995

Mace: The Dark Age

"A Midway confirmou que o port do arcade de luta Mace foi cancelado. Evidentemente havia muitos problemas envolvendo a adaptação dos gráficos 3Dfx do original. Felizmente, o lançamento de San Francisco Rush ainda está agendado para o PlayStation na primavera."

ANÁLISE OLD!GAMER

Por mais que o PlayStation fosse uma plataforma voltada para jogos poligonais, já em 1998 alguns títulos mostravam estar além das capacidades do console da Sony, como é o caso de *Mace: The Dark Age*. No Nintendo 64, o jogo pode ter caído bem pela escassez de representantes do gênero de luta no sistema. E, como previsto, *San Francisco Rush* saiu para PlayStation e N64.

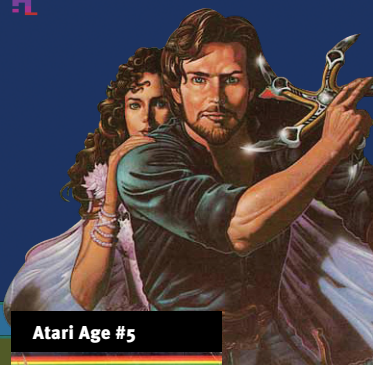
PSM #6

1998

KRULL ESTÁ CHEGANDO!

Atari Age #5

1983

"No verão de 1983 chegará Krull, um filme da Columbia Pictures repleto de princesas em perigo, vilões estranhos, objetos encantados e feitos de heroísmo mítico. Krull vai ser mais do que um filme, no entanto – a Atari está criando um jogo que captura toda a ação e aventura desse fascinante filme de fantasia. Planejamento e programação estão em andamento."

ANÁLISE OLD!GAMER

A máxima de que "jogos baseados em filmes são ruins" não é nem de longe uma verdade absoluta. Já na época do Atari 2600, jogos como *Raiders of the Lost Ark* e o próprio *Krull* desmentiam isso. A Atari originalmente pretendia lançar o jogo do filme cult de 1983 para o Atari 5200, mas o fracasso da plataforma fez com que o Atari 2600 recebesse a adaptação cinematográfica. Também existe um jogo de arcade baseado em *Krull* desenvolvido pela softhouse Gottlieb (responsável pelo *Q*bert*).

Go! #9

1992

Prince of Persia em breve no Game Gear!

"Tão logo agitou o Game Boy, em breve chegará ao Game Gear! Sim, é o excelente Prince of Persia, no qual você joga com um cavaleiro árabe à procura da princesa que foi raptada pelo Grand Vizier Jaffer. O jogo está vindo por meio da Domark, que o lançou originalmente na Grã-Bretanha e usa as mesmas técnicas de animação vistas nas outras versões do título. Prince of Persia vai fazer sua pequena aparição na Sega em alguns meses."

ANÁLISE OLD!GAMER

A Domark, que também foi responsável pelas conversões para Amiga e Master System do clássico de plataforma criado por Jordan Mechner, fez um grande trabalho no portátil da Sega, com gráficos superiores, por exemplo, ao port para NES da Virgin Games – apesar de a fluidez da animação no Game Gear não ser lá tão boa.

GamePro #21
1991

Nintendo desiste da cláusula de exclusividade

"A Nintendo of America encerrou a cláusula de exclusividade do acordo de licenciamento com desenvolvedoras third-party para o seu novo sistema 16-bit. Até recentemente, a Nintendo exigia um período de dois anos de exclusividade para todos os jogos de NES. Com esse término da cláusula de todos os contratos com as desenvolvedoras, as empresas licenciadas podem agora fabricar o mesmo jogo para qualquer sistema sem esperar dois anos."

ANÁLISE OLD!GAMER

Ainda que esse acordo de exclusividade com as softhouses tenha sido fundamental para a Nintendo consolidar o império do NES, manter a cláusula por mais uma geração se tornou uma situação insustentável com a ascensão do Mega Drive e PC Engine. Para a maioria das produtoras third-party, não era proveitoso ignorar essas e outras plataformas concorrentes da Nintendo na época dos 16-bit.

Daytona Remix

Gamers #8
1996

"Nós temos duas notícias da Sega, uma boa e outra ruim. A ruim é que a Sega cancelou o lançamento de Indy 500 para o Saturn, que estava previsto para maio. Agora se prepare para a notícia boa: a Sega está produzindo uma nova versão de Daytona para Saturn, que se chamará Daytona Remix. O game não só terá os gráficos melhorados, como também novos carros e pistas."

ANÁLISE OLD!GAMER

Como dito na matéria da OLD!Gamer #16, *Indy 500* teve a popularidade prejudicada por não contar com um port decente para consoles de mesa (o jogo só teve adaptações terríveis para os portáteis da Tiger: R-Zone e Game.com). Uma versão competente para o Saturn poderia ajudar um pouco nesse sentido. Já o *Daytona USA* realmente ganhou uma atualização para o Saturn com conteúdo novo que saiu como *Daytona USA: Championship Circuit Edition*, não *Daytona Remix*.

Supergame #16
1992

Truxton II

"Fazendo um tremendo sucesso na versão arcade, esse jogo periga pintar logo, logo, para os consoles domésticos. Superbem cotado pelos japoneses, ele foi considerado tão bom que pode destronar o lendário Street Fighter II. Com tamanha aceitação, é bem provável que a Sega queira aproveitar a onda e lançar um cartucho."

ANÁLISE OLD!GAMER

A Supergame foi bastante otimista ao acreditar que um shmup (ou qualquer outro jogo, na verdade) ameaçasse tirar a coroa de *Street Fighter II* no auge de sua popularidade. Outra previsão errada foi imaginar que, assim como o jogo original, *Truxton II* seria adaptado para o Mega Drive. Além do arcade, a sequência do belo shmup da Toaplan só saiu para o obscuro sistema FM Towns.

CONSOLE DA CAPCOM

Edge #13

1994

"Há boatos de que a gigante dos arcades Capcom está desenvolvendo um console doméstico baseado no velho sistema de fliperama CPS. Acredita-se que a Capcom está examinando a fundo o seu catálogo antigo de sucessos e convertendo alguns deles em megacartuchos. Esses vão estar em arcades especiais (similares aos gabinetes Neo Geo MVS da SNK) e vão ser apresentados como jogos para um sistema caseiro, possivelmente no início do ano que vem."

ANÁLISE OLD!GAMER

Esses rumores realmente se confirmaram com o lançamento da Capcom Power System Changer (ou CPS Changer) ainda em 1994, antes do que a revista inglesa Edge imaginava. Baseado na placa CPS-1, o console possui duas entradas de controles do SNES (em tese, para serem usadas com o joystick estilo arcade CPS Fighter) e saídas de vídeo composto e S-Video. O CPS Changer é compatível apenas com cartuchões especificamente fabricados para o sistema. Somente 11 jogos foram lançados, incluindo *Final Fight*, *Captain Commando*, *Street Fighter II': Hyper Fighting* e até *Street Fighter Zero* (que já era da CPS-2).

PUBLICAÇÃO HISTÓRICA

Ação Games #100

1996

"São 57 meses de existência da revista. Exatos 1449 jogos mostrados. Mais de 4 mil páginas produzidas. Aproximadamente 6 de milhões de exemplares vendidos, o que dá mais de 750 milhões de quilos de papel. É coisa pacas!". Assim definiu o editorial da Ação Games #100 ao atingir a marca história de 100 edições publicadas. A revista trouxe uma linha do tempo dos principais acontecimentos, a história dos videogames (até o início da quinta geração de consoles) e listas com os 100 jogos inesquecíveis na opinião da redação da publicação e das 100 dicas que marcaram época. Tom Adams e Chris McGowan, dois americanos especialistas em tecnologia, foram entrevistados para dar pitacos sobre o que poderíamos ver no futuro. McGowan viajou na maionese ao falar de realidade virtual: "Talvez daqui a dez anos exista realidade virtual realmente de alta qualidade, com espécies de sensores ligados ao corpo. Aí sim você será capaz de passar pelo Amazonas, surfar no Havaí ou ter um caso com a Xuxa – tudo isso sem sair de casa." Já se passaram 18 anos desde a declaração...

DOSSIÊ PLAYSTATION
A magistral estreia da Sony como fabricante de consoles
SONY
PlayStation
SELECT
START

DOSSIÊ PLAYSTATION

A história de como um "SNES turbinado" se transformou na supermáquina que levou a Sony à liderança do mercado de consoles domésticos – e destruiu a hegemonia da Nintendo

Por Akira Suzuki

Antes de 3 de dezembro de 1994, o mais próximo que a Sony chegou de fabricar um videogame foi quando lançou computadores MSX na década de 80. O empreendimento não foi um sucesso. Mas, então, um engenheiro rebelde ousou sonhar com a computação gráfica aplicada aos consoles domésticos. O resultado dessa visão foi um leviatã tecnológico que mudou o mercado de games para sempre. Sucesso sem precedentes, o primeiro PlayStation foi o incontestável vencedor de sua geração e levou a Sony à hegemonia do mercado de consoles logo na primeira tentativa. Em pouco tempo, tomou da Nintendo lugar cativo na percepção popular: agora, o PlayStation é o maior sinônimo de videogame.

É irônico que o videogame da Sony tenha sido o algoz da outrora todo-poderosa Nintendo, já que o projeto nasceu de uma aliança entre as duas empresas e daria ao Super NES a capacidade de explorar jogos em CD, uma mídia com muito mais capacidade de armazenamento do que os cartuchos (o rival PC Engine, da NEC, já tinha desde 1988 um acessório que lia os disquinhos prateados). Como se sabe, a Nintendo melou o negócio, e o PlayStation virou o que virou: um console voltado para exibir gráficos poligonais, uma tecnologia que ainda engatinhava no mundo dos jogos eletrônicos (até então, o jeito mais comum de fazer os gráficos era por meio de matriz de pixels).

Encontro com o 3D

O PlayStation é a materialização de uma visão que o engenheiro Ken Kutaragi teve dez anos antes de seu lançamento. Em setembro de 1984, ele trabalhava no laboratório de processamento de informação dentro da fábrica de Atsugi, que fica 40 km a sudoeste de Tóquio. Já com quase dez anos de Sony nas costas, ele se deparou com o System-G, um gerador de imagens 3D usado em transmissões de TV. Inovador para a época, era capaz de gerar modelos 3D com texturas em tempo real. Até então, o mais comum era que a renderização das imagens demorasse um tempo até ficarem prontas.

"Era muito mais avançado que os sistemas de computação gráfica de ponta da época", ponderou

JOGOS MEMORÁVEIS

RIDGE RACER
Dezembro de 1994
O PlayStation estreou com o pé direito. O game de corrida da Namco impressionou os jogadores por trazer para dentro de casa uma conversão fiel de um jogo para fliperamas

JOGOS MEMORÁVEIS

RESIDENT EVIL

Março de 1996
O jogo de matar zumbis da Capcom popularizou um gênero que viria a ser conhecido como horror de sobrevivência e deu susto em uma geração de jogadores. Malditos cachorros!

Resident Evil 2 trouxe um sistema em que as ações de Leon influenciam a história de Claire, e vice-versa

Após tantos anos, até a introdução digna de filmes B e as dublagens canastronas de *Resident Evil* soam como charme

Kutaragi ao livro *Revolutionaries at Sony: The Making of the Sony PlayStation and the Visionaries Who Conquered the World of Video Games* (*Revolucionários da Sony: A origem do PlayStation e os visionários que conquistaram o mundo dos videogames*, de Reiji Asakura, lançado originalmente no Japão em 1998). Logo se viu imaginando o quão incrível seria aplicar a tecnologia do System-G em games e calculou que em dez anos isso estaria acessível para o consumidor comum.

Nascido em 1950 em uma família que perdeu tudo na Segunda Guerra Mundial, Ken Kutaragi passou a infância ajudando o pai em sua pequena gráfica. O caminho natural seria ele herdar o negócio da família, mas seu pai pediu que seguisse o próprio caminho. Então, depois de se formar em eletrônica na Universidade de Eletrocomunicações (Tóquio), entrou para a Sony em 1975. Lá, fez pesquisas com TVs de LCD e projetou peças como indicadores de volume sonoro feitos de LED e um formato de disquete de duas polegadas, usado em uma das primeiras câmeras sem filme da empresa.

Numa companhia em que os engenheiros de circuito analógico estavam no topo da hierarquia, profissionais como Kutaragi, interessados em computadores e assuntos digitais em geral, tinham pouco status. Por isso, ficou surpreso em encontrar um paraíso da pesquisa digital dentro da Sony, o tal laboratório de processamento da informação. Foi lá que o destino apresentou Kutaragi ao System-G e a alguns dos companheiros que mais tarde trabalhariam no projeto do PlayStation.

Sendo filho que alguém que trabalhava por conta própria, Kutaragi pensava em criar novos negócios dentro da Sony. De preferência, algo que tivesse a ver com videogames, já que achava o Famicom (como é chamado o NES no Japão) fascinante. "Tinha certeza de que os videogames se tornariam os principais sistemas de entretenimento dentro do lar", disse em *Revolutionaries at Sony*. "Não adiantava explicar para a companhia a importância dos videogames. Os mais velhos não mudam de conceito facilmente. [...] Então, tinha de fazer a mudança de fora para dentro. Trabalhar junto com quem tem mais força, vender nossa tecnologia,

Ken Kutaragi, o "pai do PlayStation", recebeu o prêmio de conjunto da obra durante a GDC 2014 (Divulgação/GDC)

PLAY STATION: O SUPER NES QUE RODARIA CD

Em 29 de maio de 1990, a equipe de engenheiros liderados por Ken Kutaragi construiu o primeiro protótipo do "Play Station", um console híbrido que rodaria tanto cartuchos do Super NES como jogos em CD. De cor branca, teria tamanho similar ao de um Super Famicom. O topo tinha uma abertura para fitas e, aparentemente, seria necessário um cartucho especial, chamado Super Disc System Cartridge, para usar o CD. Por falar em CD, o leitor ficava na frente do console, onde uma abertura permitia saída da uma bandeja para por o disco. O controle era idêntico ao do Super Famicom, mas com o logo do novo aparelho. Por conta de uma aliança entre Nintendo e Philips, a primeira encarnação do console jamais virou realidade.

O protótipo original era um aparelho integrado que funcionaria com cartuchos e CDs

Crash Bandicoot* foi um dos primeiros grandes sucessos da Naughty Dog, que mais tarde criaria franquias como *Jak & Daxter*, *Uncharted* e *The Last of Us

JOGOS MEMORÁVEIS

CRASH BANDICOOT
Setembro de 1996
A Nintendo tinha Mario e a Sega, o Sonic. Faltava uma mascote para o PlayStation e esse espaço foi preenchido por Crash, estrela de uma trilogia fantástica de jogos de plataforma

dar resultados e, assim, seguir para o próximo passo", analisa. Por isso, procurou a Nintendo.

A traição da casa de Mario Bros.

O primeiro contato aconteceu em 15 de abril de 1986, quando Kutaragi foi para Quioto, onde fica a sede da Nintendo, junto com um funcionário do comercial que estava tentando vender tecnologia da Sony para a gigante dos videogames. No começo, não deu em nada. No encontro seguinte, conseguiu convencer a "Big N" a adotar um chip de som que havia projetado, baseado em tecnologia PCM, para o Super NES (o áudio foi um ponto em que o console de 16-bit da Nintendo era nitidamente superior ao rival Mega Drive, que adotava o som FM). Com o fechamento do negócio, ambas as empresas se tornaram próximas.

O segundo passo da parceria foi o projeto Play Station (assim mesmo, com as palavras separadas). O nome deriva do termo "workstation", que significa "estação de trabalho", logo, um computador para diversão só poderia ser um "playstation", segundo Kutaragi. O conceito era unir o Super Famicom (Super NES) com um leitor de CD, uma mídia desenvolvida pela parceria entre Sony e Philips e que estava sendo adotada na indústria musical rapidamente. O projeto começou em outubro de 1989 e, no Ano Novo de 1990, foi oficializado por contrato. Os presidentes Norio Ohga, pela Sony, e Hiroshi Yamauchi, por parte da Nintendo, assinaram o documento. Pelo acordo, a Sony produziria um console com leitor de CD-ROM compatível com Super Famicom, e a Nintendo, um adaptador de CD-ROM para seu videogame de 16-bit. Em seis meses, um protótipo da Sony estava pronto.

O desenvolvimento ia de vento em popa e a Sony decidiu anunciar o projeto no verão americano de 1991, durante a CES

Vencedor absoluto de sua geração, o PlayStation foi o primeiro console de videogame a vender mais de 100 milhões de unidades

(Consumer Electronics Show, famosa feira de tecnologia onde as novidades de videogames eram reveladas antes da criação da E3, em 1995). Na manhã de 29 de maio, Kutaragi estava na estação de trem-bala, em Tóquio, com destino a Quioto, onde discutiria com a Nintendo os detalhes do anúncio. Tão logo se encontrou com Nobuyuki Idei, então chefe de relações públicas da Sony, recebeu a informação de que a Nintendo teria fechado uma parceria com a Philips no lugar da Sony. Chegando à sede da Big N, eles se encontraram com Minoru Arakawa, presidente da Nintendo of America. Apesar do bombardeio de perguntas de Kutaragi e Idei, Arakawa pouco falou: apenas confirmou a parceria com a Philips e que o contrato com a Sony ainda estava de pé.

Voltando para Tóquio, Kutaragi lembrou do clima estranho em uma reunião que teve com a Philips em Eindhoven, onde ficava a sede da companhia neerlandesa, duas semanas antes. Tendo sido desenvolvido pelas duas empresas, qualquer projeto relacionado ao formato CD tinha de ter a concordância tanto da Sony como da Philips. O encontro era para tratar justamente do Play Station, mas o que Kutaragi não sabia era que a Nintendo já tinha fechado a parceria poucos dias antes com a Philips, com o intuito de destruir o projeto da Sony.

Para a empresa de Eindhoven, o Play Station poderia ser um empecilho para o seu tocador multimídia, o CD-i, previsto para sair em outubro de 1991. Com o acordo, a Philips ganhou o direito de desenvolver um leitor de CD-ROM para o Super NES e, de quebra, lançar games da Nintendo para o CD-i. O pior para Kutaragi foi saber que estava sendo apunhalado pelas costas dentro da própria Sony, que também tinha uma divisão de CD-i: a unidade sabia dos planos das duas companhias, mas não falou nada para o líder do projeto Play Station. Quais foram as motivações da Nintendo para melar sua parceria com a Sony? Isso nunca foi revelado publicamente, mas supõe-se que a companhia de Quioto tenha se arrependido dos termos do contrato. Segundo David Sheff, autor do livro *Os Mestres do Jogo: Por Dentro da Nintendo*, a parceria daria à Sony controle total, inclusive dos lucros, sobre os jogos em Super Disc (CD), enquanto a Nintendo faria o licenciamento e a fabricação dos games em

Ainda sem a icônica trança, Lara Croft provou que personagens femininas também podiam fazer sucesso nos videogames

Estrelada por ninjas e kunoichis (versão feminina dos ninjas), a série *Tenchu* antecipou elementos de furtividade que ficariam famosos com *Metal Gear Solid*

JOGOS MEMORÁVEIS

TOMB RAIDER
Outubro de 1996
O game conquistou os jogadores não apenas pela exímia combinação de exploração com quebra-cabeças, mas também por dar sua musa digital: Lara Croft

cartucho (com a Philips, tudo ficaria nas mãos da companhia de Quioto). Outros autores afirmam que a Nintendo temia a superioridade tecnológica da Sony e que o Play Station fosse o primeiro passo para a gigante dos eletrônicos alçar voo solo no mercado de jogos.

Embora soubesse do acordo entre Nintendo e Philips, a Sony anunciou o Play Station mesmo assim, em 31 de maio de 1991. "Vamos amarrar [o videogame] com muito dos produtos de entretenimento dentro e fora da Sony", disse à época Olaf Olafson, presidente da Sony Electronic Publishing, que cuidava de videogames nos Estados Unidos. "Vamos trabalhar com um monte de pessoas [de Hollywood] tanto ligadas a filmes como música". A ideia era usar todo o aparato da corporação, como a Sony Music e a TriStar Pictures, no desenvolvimento dos games em CD-ROM. Olafson foi visto dentro do set de *Hook: A Volta do Capitão Gancho* (filme de Steven Spielberg que seria lançado no final do ano), aparentemente prospectando materiais a serem incluídos em um eventual game (um título baseado no filme saiu em 1992, em cartucho mesmo, lançado pela Sony Imagesoft).

No dia seguinte, estava marcada uma entrevista coletiva da Nintendo. A plateia estava cheia de jornalistas querendo saber de mais detalhes sobre a parceria da companhia com a Sony. No entanto, para espanto geral dos presentes, a gigante de Quioto anunciou, como Kutaragi temia, uma união de forças com a Philips. O acordo com a Sony continuava de pé, mas os aparelhos de CD-ROM seriam incompatíveis entre si. "Nossos engenheiros chegaram à conclusão de que, sob o ponto de vista técnico, era melhor para a Nintendo trabalhar com a Philips", justificou Howard Lincoln, vice-presidente da Nintendo of America.

JOGOS MEMORÁVEIS

PARAPPA THE RAPPER

Dezembro de 1996
Um dos precursores dos games musicais, *PaRappa the Rapper* combinou a mecânica de apertar botões ritmicamente com inspiradíssimas animações que resultavam em hilários clipes

Parappa, o cãozinho rapper, encantou com seus charmosos 'personagens de papel' e canções com letras inspiradas e humoradas

Xenogears será sempre lembrado pela trama que combina religião, filosofia (principalmente Nietzsche e Jung), ficção científica e robôs gigantes

Cada personagem tem tem um roteiro próprio em *SaGa Frontier*, o sétimo da franquia da Square

Vandal Hearts ajudou a popularizar o gênero RPG tático nos EUA

Do Play Station para o PlayStation

O anúncio enfureceu o presidente da Sony à época, Norio Ohga, e um grupo de administração de crise foi instaurado na companhia. Na reunião de 2 de julho, ficaram decididas duas coisas: preparar um processo judicial contra a Nintendo e dar continuidade ao projeto. O ramo dos computadores era o único em que a Sony não havia obtido sucesso – tentou com o MSX, com o Quarter L (uma versão japonesa do IBM PC) e com as estações de trabalho NEWS, mas todos fracassaram. Por isso, Ohga apostava no Play Station. ❯❯❯

DE CABEÇA PARA BAIXO

Os primeiros modelos do PlayStation tinham leitores de CD frágeis: a plataforma em que está montado o "canhão" de laser era feita de plástico e ia se desgastando conforme o uso (estar perto do calor gerado pela fonte acelerava ainda mais o processo). Com isso, a unidade ótica ficava desalinhada, prejudicando a leitura dos CDs: os jogos poderiam parar de funcionar e a reprodução de vídeo ficava tropeçando. Esse era um problema ainda maior no Brasil, por conta dos jogos piratas. Os CDs não oficiais provocavam mais erros de leitura, forçando o leitor e acelerando o desgaste. Publicações como a SuperGamePower #31, de outubro de 1996, abordaram a questão. Havia alguns truques que podiam contornar momentaneamente o problema, como inclinar o console ou até mesmo colocá-lo de cabeça para baixo. Quando nem isso adiantava, a solução era levar para as assistências técnicas, para fazer o realinhamento da unidade ótica.

O problema só foi sanado quando a Sony trocou o modelo do leitor de CD por um cuja peça em questão era feira de metal.

O leitor de CD dos primeiros PlayStation causou dor de cabeça para muita gente (Reprodução/Sega-16)

A traição da Nintendo poderia ter saído cara à companhia, afinal, a Sony era a fabricante do chip sonoro do Super NES, console que estava vendendo como pão quente. Naturalmente, cogitou-se parar de vender a peça para a Nintendo, mas venceu a tese de que a companhia tinha de honrar seu compromisso como fornecedora. Os planos de processar a Big N não foram para frente e ambas as empresas mantinham as negociações. Chegou 1992 e o impasse continuava. Em fevereiro, porém, Kutaragi começou a mudar de ideia sobre o destino do projeto Play Station. "O mundo está mudando. A supremacia da Nintendo está para ruir. Está claro que a Nintendo já não pode ser parceira da Sony. A Sony deve seguir seu próprio caminho", escreveu em um relatório. Nesse meio tempo, ficava cada vez mais evidente que a parceria da Philips com a Nintendo era apenas para inglês ver, resultando apenas nos piores jogos das séries *Mario* e *Zelda* já feitos (foram lançados para o CD-i). A Panasonic também se movimentava nos bastidores para estrear o 3DO. Em 6 de maio, todas as negociações com a Nintendo foram encerradas.

O destino do videogame da Sony seria definido em uma reunião presidida por Norio Ohga em 24 de junho. A situação era ruim para Kutaragi: o consenso dentro da Sony era que a companhia não deveria se envolver com games. Consoles eram vistos como brinquedo – e de baixa tecnologia. O pensamento geral era: por que uma empresa tão respeitada quanto à Sony deveria se meter com brinquedos? Kutaragi apresentou três opções: continuar o projeto como estava, compatível com o Super NES; construir um formato próprio; ou desistir. Pessoalmente, ele achava que a companhia deveria trabalhar em um console totalmente novo. Quando perguntado por Ohga com que base afirmava isso, Kutaragi respondeu que, junto com o Super Disc, estava desenvolvendo uma tecnologia envolvendo computação gráfica em 3D, como o System-G.

"E qual a escala de um chip pra isso?", perguntou Ohga, ao que Kutaragi respondeu: "um gate array de um milhão de células" (no processo gate array, os chips são pré-fabricados, e apenas as trilhas são acrescentadas depois, o que permite agilizar o processo e o custo não é tão alto). O presidente riu nervosamente do que acabara de ouvir. À época, a Sony tinha capacidade de fazer chips com até 100 mil células. Kutaragi sabia disso, mas também tinha ciência de que algumas empresas mundo afora estavam conseguindo chegar nesse número. Sem um chip desse porte, não havia como trabalhar com gráficos em 3D, na visão do engenheiro. Kutaragi provocou Ohga, lembrando a humilhação da Nintendo. Com raiva tanto da empresa de

Lançado no mesmo dia do Dreamcast nos EUA, *Final Fantasy VIII* rompeu convenções da série e trouxe alta qualidade gráfica, especialmente nas estupendas CGs

Na área de exploração, os personagens de *Final Fantasy VII* aparecem quadradões e cabeçudos...

... mas no combate eles ganham proporções mais realistas

JOGOS MEMORÁVEIS

FINAL FANTASY VII
Janeiro de 1997
O sétimo episódio de *Final Fantasy* aproveitou a capacidade do PlayStation para trazer um estilo cinematográfico. Lindos vídeos em CG contaram histórias emocionantes de personagens como Cloud e Aerith

Hiroshi Yamauchi quanto da petulância de seu funcionário, o presidente bateu na mesa e falou: "Do it!". Assim, a Sony fazia uma grande aposta ao escolher desenvolver um novo formato.

Com sua genialidade, Kutaragi havia criado atritos dentro da Sony. A companhia era majoritariamente contra o envolvimento com videogames. Sabendo disso, Ohga mandou a trupe do PlayStation para o escritório da gravadora Epic Sony, que também produzia games. O novo lar tinha uma atmosfera totalmente diferente da austera matriz. Havia muito mais liberdade. Foi lá que Kutaragi conheceu o presidente Shigeo Maruyama, que seria peça importante no levantamento do novo projeto. O modelo de negócios da gravadora foi fundamental para estabelecer como funcionaria a futura divisão de videogames da Sony.

Kutaragi precisava de alguém que o representasse dentro da matriz. Essa função ficou a cargo de Teruhisa Tokunaka, que havia integrado o grupo de administração de crise. Em sua nova função, ele devia preparar terreno para a formação da Sony Computer Entertainment, divisão que trataria dos negócios do PlayStation. Ele recebeu de Ohga a missão de coordenar o projeto e também atuar como freio aos devaneios de Kutaragi. Tokunaka assumiu em maio de 1993 e tinha até julho para elaborar um plano de negócio.

O novo videogame, de codinome PS-X, foi chamado de PlayStation (desta vez, sem espaço entre as palavras). Algumas pessoas achavam que usar o mesmo nome de um projeto fracassado traria má sorte, mas a Sony já tinha registrado a marca nos principais mercados do mundo e levaria pelo menos seis meses para oficializar uma nova denominação. A alcunha não ganhou a simpatia dos executivos americanos, que preferiram, no começo, usar o codinome. Estavam amparados em pesquisas qualitativas, mas Tokunaka acabou com a discussão: "Isso não é nada. Vocês deveriam ter ouvido o que as pessoas falavam do Walkman", se referindo ao icônico toca-fitas da Sony, um dos maiores sucessos da empresa.

Ajuda inesperada

Mesmo sendo marinheira de primeira viagem,

»

Final Fantasy IX **resgatou conceitos antigos da série e os apresentou para toda a geração que conheceu os RPGs japoneses com o lendário *FFVII***

O PRIMEIRO DUAL SHOCK

Lançado originalmente para o primeiro PlayStation, o Dual Shock sofreu poucas modificações no design exterior até o controle que acompanhou o PlayStation 3. O controle original do PlayStation, sem nome específico, não tinha alavancas analógicas, só um direcional disposto em cruz. O primeiro joypad com elementos analógicos foi o Negcon, da Namco, feito basicamente para jogar os games de corrida da série *Ridge Racer*. Diferente, os comandos eram feitos "torcendo" o dispositivo. Depois vieram um joystick para simuladores de voo e modelos similares ao Dual Shock.

O Dual Shock, com esse nome, só foi aparecer mesmo em novembro de 1997. Nem a alavanca analógica nem a função de vibração já não eram novidades, pois o joypad do Nintendo 64 já tinha essas características. Esses dois elementos foram incorporados pelo novo controle da Sony, que passaria ser base para os manetes que acompanhariam as novas gerações do PlayStation. Aliás, mais do que isso, o Dual Shock se tornou praticamente um padrão da indústria, tanto que os joypads do GameCube, Xbox, Xbox 360 e Xbox One têm conceitos parecidos com o controle da Sony.

estava claro para a Sony que o sucesso da plataforma dependia de as outras produtoras lançarem games para seu console. E isso era ainda mais crítico para a Sony, que não era uma grande desenvolvedora de jogos, ao contrário das rivais Nintendo e Sega. Com o intuito de fortalecer o desenvolvimento interno, a Sony comprou a inglesa Psygnosis, em maio de 1993. A companhia não só desenvolveu alguns dos melhores games para o PlayStation, casos de *Wipeout* e de *Colony Wars*, como também foi ponte com a SN Systems, que havia criado kits de desenvolvimento que funcionavam em PC. Ter bibliotecas foi uma das novidades do PlayStation, mas as que a Sony desenvolveu rodavam em caras workstations NEWS.

Todo novo videogame enfrenta um dilema como o do ovo e da galinha. As grandes produtoras preferem lançar jogos em plataformas populares, mas para um sistema vender bem, ele precisa de um ótimo acervo de jogos – e que, preferencialmente, tenha títulos matadores (os chamados killer apps). A equipe de Kutaragi rodou o Japão atrás de softhouses, mas o que mais ouviu era que, apesar de promissores, ainda era cedo para gráficos em 3D. Três grandes produtoras disseram que só investiriam em uma plataforma se tivesse uma base instalada de três milhões de unidades. Mas a trupe aprendeu sobre a indústria de games e ouviu pacientemente os desejos das softhouses.

Em 26 de agosto de 1993, as coisas começaram a mudar. As produtoras começaram a mostrar interesse pelo projeto da Sony. Por ironia do destino, quem fez a cabeça dessas companhias foi um game da Sega, *Virtua Fighter*, que estava sendo apresentado em uma feira de arcades. Como se sabe, esse foi o primeiro jogo de luta a usar gráficos poligonais. Era uma façanha reproduzir a complexa movimentação humana usando gráficos 3D, que geralmente eram aplicados em simuladores ou em games de corrida. *Virtua Fighter* impressionou as produtoras, que passaram a olhar melhor para o videogame da Sony.

Mesmo com a ascensão dos polígonos, a Konami apostou na perspectiva 2D e emplacou um dos melhores jogos do console. *Castlevania: Symphony of the Night* é um clássico eterno

Vários logotipos foram testados até chegar ao modelo como conhecemos hoje

Em 27 de outubro, foi anunciada a criação da Sony Computer Entertainment e uma apresentação para as produtoras se fez no dia seguinte. Apareceram cerca de 300 engenheiros de software de 60 companhias. Norio Ohga conduziu o evento e mostrou a famosa demonstração do dinossauro. Estava lá, dentro da tela, um tiranossauro texturizado em 3D que se mexia aos comandos do controle. O conteúdo espantou os engenheiros, que só haviam visto coisa parecida em estações Silicon Graphics (máquinas que, entre outras coisas, fizeram os efeitos de *Jurassic Park*). Reações parecidas

JOGOS MEMORÁVEIS

CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT
Março de 1997
A saga de Alucard não só representa um dos melhores episódios de *Castlevania*, como também serviu de inspiração para muitas iterações da série

Gran Turismo é a consolidação da paixão por automobilismo de Kazunori Yamauchi e do seu estúdio Polyphony Digital (ainda com o nome Polys Entertainment na versão japonesa)

foram verificadas em eventos nos Estados Unidos e na Europa. No Ocidente, a tendência era games em CD-ROM para PC, que abusavam do Full Motion Video, e as produtoras estavam experimentando o 3D, o que ajudou na causa da Sony. Até meados de 1995, a companhia teria 120 produtoras licenciadas nos Estados Unidos, outras 100 na Europa e incríveis 250 no Japão.

A Namco era um dos maiores alvos da Sony. A companhia pesquisava gráficos poligonais desde 1985 e, em 89, lançou o primeiro arcade japonês com essa tecnologia, o *Winning Run*. A casa do Pac-Man viu na demonstração do PS-X uma alternativa mais econômica para a placa de arcade System 22. A Namco foi mais uma companhia a ficar espantada com *Virtua Fighter* e, como rival da Sega, também precisava de um jogo de luta com polígonos. O resultado disso foi a criação de *Tekken*, lançado em dezembro de 1994 para fliperamas e em março do ano seguinte no PlayStation.

Era uma troca em que ambas saíam ganhando: a Namco faria jogos para o PlayStation e a Sony forneceria a arquitetura do console para a construção da placa de arcade System 11. No entanto, a Namco tinha mais um motivo para embarcar no projeto de Kutaragi: a relação com a Nintendo não ia nada bem. Sendo uma das primeiras third parties da Nintendo, a Namco tinha privilégios, como poder fabricar os próprios cartuchos e pagar menos royalties. Porém, quando foi renegociar o contrato, em 1989, foi "rebaixada" para um parceiro comum, sem direitos especiais. Isso enfureceu Masaya Nakamura, fundador da Namco, que até tentou levar adiante um processo contra a Nintendo, mas, como 40% da arrecadação de sua companhia vinha de games de NES, não restou outra alternativa a não ser baixar a cabeça para Hiroshi Yamauchi.

JOGOS MEMORÁVEIS

GRAN TURISMO

Dezembro de 1997

O poder do PlayStation permitiu levar os games a um novo nível. Com muito mais elementos de simulação, *Gran Turismo* trouxe beleza e realismo para os jogos de corrida

Revolucionário para a época, *Virtua Fighter* mostrou o que era possível fazer com a tecnologia de gráficos poligonais

PLAYSTATION DE BOLSO

Antes de se aventurar com o PSP, a Sony lançou em janeiro de 1999, só no Japão, o Pocket Station. Parecido com um Tamagotchi, servia como Memory Card e também permitia jogar games simples. Só um título fez sucesso no aparelho, *Doco Demo Issho*, que que depois saiu para o PSP. Mas, sem outros títulos fortes, foi descontinuado em 2002. O Pocket Station parece ter sido feito para competir com o Visual Memory Unit, o dispositivo que armazenava os dados do Dreamcast, console que a Sega havia lançado em novembro de 1998 no Japão. Ambos tinham uma tela e botões.

O Pocket Station é um misto de Memory Card com minigame. O aparelho é parecido com o Visual Memory Unit, do Dreamcast

JOGOS MEMORÁVEIS

TEKKEN 3
Março de 1998
Tekken foi a resposta da Namco para o impressionante *Virtua Fighter*, mas levou três versões para que conseguisse se aperfeiçoar. O game era tão incrível que nem parecia estar rodando em um videogame de 32-bit

A companhia tentou buscar alternativas, fazendo games para Mega Drive e até pensou em lançar um console próprio, mas não encontrou viabilidade no projeto. Por isso, apoiou o PlayStation (o Saturn estava fora de cogitação pelo fato de a Namco e a Sega serem rivais ferrenhos no mercado de arcades). A relação gerou excelentes frutos, a começar pelo ótimo game de corrida *Ridge Racer*. Era o jogo matador que a Sony precisava no lançamento do PlayStation.

A Sony Computer Entertainment absorveu várias práticas da Epic Sony e da indústria da música. Assim como a gravadora fornece todo suporte para o artista criar, a fabricante do PlayStation tinha que oferecer recursos para tornar a criação de jogos mais fácil e mais rápida. Pensando nisso, a Sony desenvolveu bibliotecas específicas para o console. Comuns hoje em dia, bibliotecas são módulos de programa com função determinada. Assim, o desenvolvedor não precisa, por exemplo, criar um código para ler o memory card, mas apenas evocar uma biblioteca específica para isso. A nova metodologia não foi aceita logo de cara. As produtoras japonesas estavam acostumadas a lidar diretamente com o hardware e os desenvolvedores ocidentais queriam que as bibliotecas tivessem código-fonte aberto. Demorou, mas a Sony foi vencendo as resistências. Graças às bibliotecas, a Namco conseguiu converter *Ridge Racer* para o PlayStation em menos de um ano.

Tekken 3 foi o jogo de luta mais popular do PS1, e Eddy, o capoeirista, era o personagem mais querido (e apelão)

Revolucionando com o CD-ROM

Adotando como mídia o CD-ROM, a Sony provocou profundas mudanças no mercado japonês. Estudando a atuação da Nintendo, Akira Satou, responsável pelo marketing da Sony Computer Entertainment, chegou a um modelo de negócio bom para todas as partes: consumidores, publishers e revendedores. Com o CD, a Sony conseguiu baixar o preço dos games e mudar o sistema de distribuição. A principal vantagem do CD-ROM não era nem sua grande capacidade de armazenamento, mas o fato de a

Antes de *Ridge Racer*, a Namco já havia feito um game para fliperamas com gráficos poligonais: *Winning Run*, de 1989

A demonstração técnica do Tiranossauro foi uma das armas da Sony para convencer as produtoras a fazerem jogos para o PlayStation

JOGOS MEMORÁVEIS

PARASITE EVE
Março de 1998
A Squaresoft estava encantada durante a era PlayStation. *Parasite Eve* foi "apenas" mais um grande jogo da produtora japonesa, que também lançou outras preciosidades como *Einhänder* e *Brave Fencer Musashi*

fabricação ser muito mais rápida e barata do que a de um cartucho.

Lançar games em ROM era uma atividade arriscada para as produtoras. Elas tinham que encomendar os cartuchos com 10 a 12 semanas de antecedência para a Nintendo. Havia basicamente uma única chance para acertar a quantidade de demanda. Se fabricassem demais, amargariam um grande estoque (e prejuízos), se fabricassem pouco, deixariam escapar oportunidade de vendas, devido ao longo tempo necessário para produzir uma nova remessa. No modelo proposto pela Sony, era possível entregar o "master" do jogo um mês antes do lançamento e novas remessas demorariam, no máximo, seis dias. Assim, se podia subestimar a demanda (a definição da quantidade a ser produzida era de comum acordo entre a Sony e cada uma das produtoras) e prensar novos lotes conforme entravam pedidos dos lojistas. A Sony também exigia royalties menores que a Nintendo. Enquanto as publishers pagavam ¥ 3 mil (equivalente a US$ 30) para a companhia de Quioto (metade referente ao custo de fabricação e a outra metade de royalties) por cópia, a fabricante do PlayStation cobrava apenas ¥ 900 (US$ 9). Com menos encargos e sem a taxa de risco embutida nos cartuchos, os jogos para PlayStation custavam quase a metade do preço de um título para Super NES (mais tarde, a Sony lançaria a linha The Best, ainda mais em conta, outro costume que o PlayStation adotou da indústria da música).

Para colocar tudo isso em prática, a Sony Computer Entertainment bolou um esquema em que seria fabricante (usaria as instalações da matriz) e distribuidora dos jogos. Esse sistema acabaria por se tornar um bom incentivo para produtoras menores, já que elas poderiam terceirizar a distribuição. Já as grandes publishers não gostaram muito da ideia, mas a Sony conseguiu convencer todo mundo, ao menos no Japão e por um tempo determinado (nos EUA, a Sony só conseguiu aplicar essa prática com 10% dos jogos). Um dos erros da Sega com o Saturn foi usar a distribuição tradicional, por meio de atacadistas, que minavam a agilidade do processo. Já a Nintendo nem sequer mudou de mídia na transição para o N64.

Todo poder ao PlayStation

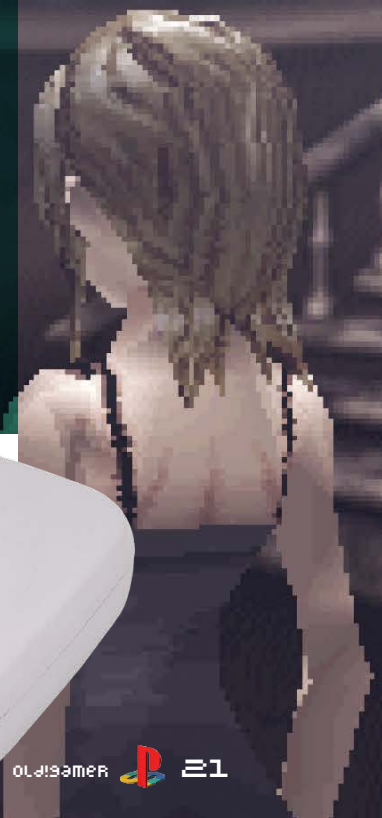
Enquanto isso, Kutaragi se empenhava em criar a mais poderosa máquina para jogar games até então. Logo de cara, concentrou

Na época de *Parasite Eve*, a Squaresoft lançava um grande jogo por trimestre

O PS one é a versão mais compacta do PlayStation original

PLAYSTATION SLIM

O PlayStation foi sofrendo várias remodelagens com o passar o tempo. O objetivo era reduzir custos e aumentar a produção. O número de peças do primeiro era modelo era de 750 partes, ao passo que o modelo lançado em novembro de 1997 tinha apenas 450 peças. Na versão de 1999, a placa tinha metade do tamanho da que vinha na estreia do console. Toda essa compactação permitiu à Sony lançar um modelo de PlayStation menor, chamado PS one. Também desenhado por Teiyu Gotou, ele trouxe formas mais arredondadas e uma cor mais clara. A fonte de energia passou a ser externa.

Metal Gear Solid elevou a produção dos jogos de console a um novo nível, com dublagem de ponta e com cenas bastante dramáticas

esforços em ser um aparelho para jogos, o que era remar contra a maré em uma época em que todo mundo queria ser multimídia (como o 3DO e o PC-FX, da NEC). A arquitetura do PlayStation foi fortemente inspirada pelo System-G, com processadores feitos sob medida e conectados paralelamente, que permitiam exibir gráficos poligonais muito rapidamente. A CPU do console tinha como base um processador R3000A, geralmente usado em workstations, e embarcava um motor de geometria para calcular as coordenadas. Havia duas ou três empresas no mundo capazes de construir o chip com um milhão de células que Kutaragi queria e a californiana LSI Logic aceitou o desafio.

Além de ter um chip robusto, vários processos foram simplificados para dar mais velocidade ao aparelho: as operações eram de ponto fixo e não havia correção de perspectiva. O efeito colateral era que a junção dos polígonos não era perfeita e havia distorções em termos de ponto de fuga. Com essas implementações, o PlayStation era capaz de gerar, segundo a Sony, 1,5 milhão de polígonos por segundo (o Saturn, em que a Sega colocou gráficos 3D em cima da hora, fazia supostamente 500 mil polígonos).

O console foi feito de maneira que fosse possível simplificar o projeto com o tempo. O PlayStation original tinha 750 peças, mas no modelo lançado em novembro de 1997, esse número foi reduzido para 450. Isso significava redução de custos e, consequentemente, foi possível ir baixando o preço do aparelho. Isso foi estratégico para vencer o Saturn, que tinha uma arquitetura muito mais complicada e, portanto, mais cara e mais difícil de combinar as peças. Mas a Sega não tinha outra alternativa a não ser acompanhar a diminuição de preço do PlayStation, e isso minou as finanças da casa de Sonic.

O desenho da carcaça e do controle foi feito por Teiyu Gotou, que mais tarde projetaria o logotipo e alguns modelos da linha de computadores Vaio. Além de bonito, o molde também tinha que ser fácil de fabricar. Na filosofia de Gotou, design é mostrar o que

NOCAUTE EM DUAS DIMENSÕES

Em linhas gerais, as especificações técnicas do PlayStation eram superiores às do Saturn, mas havia um gênero de jogo em particular em que o console da Sony tomava uma surra do rival da Sega: os games de luta em 2D. Não que o PlayStation não tivesse capacidade de trabalhar em duas dimensões (o excelente *Castlevania: Symphony of the Night* é uma prova clara disso), mas os games de luta necessitavam de muita memória RAM. Isso não era problema para o Saturn, que tinha entrada de cartuchos e podia expandir a memória por meio dessa porta.

Já o PlayStation tinha que se virar com o que vinha de fábrica. Embora houvesse conversões competentes, como *Street Fighter Alpha 3*, praticamente todos os games de luta da SNK e da Capcom eram melhores no Saturn. As piores conversões foram *X-Men vs. Street Fighter* e *Marvel Super Heroes vs. Street Fighter:* o PlayStation ganhou uma edição *EX* dos games, em que não era possível trocar de lutador no meio da luta, desfigurando o conceito dos jogos.

METAL GEAR SOLID

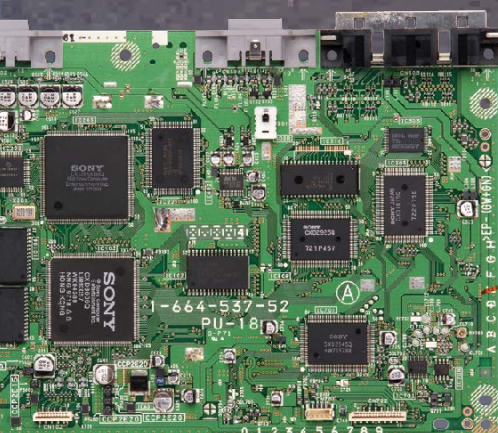
Setembro de 1998

Metal Gear não nasceu no PlayStation, mas é como se tivesse. A estreia de Solid Snake no console da Sony levou o game de espionagem para o mundo 3D e redefiniu a série

JOGOS MEMORÁVEIS

SILENT HILL
Janeiro de 1999
Games de horror estavam em alta devido a *Resident Evil*, mas a Konami buscou uma abordagem diferente para o tema. Em vez do festival de sangue, abusou de criaturas e cenários sombrios

A placa do PlayStation (na foto, o modelo SCPH-5001) foi desenhada para que pudesse ser cada vez mais simplificada

Os CDs originais de PlayStation são pintados de preto. O presidente da Sony à época, Norio Ohga, exigiu que os discos do videogame tivessem alguma diferença em relação aos CDs comuns

se tem por dentro do aparelho e, por isso, há uma enorme tampa circular no centro do console, indicando que ali há um leitor de CD. Os botões eram grandes e esféricos para que pudessem ser vistos e acessados por todos os lados.

Já o controle foi motivo de controvérsias. Gotou elaborou um formato diferente: enquanto os modelos até então eram planos, o designer veio com um joypad com duas empunhaduras, permitindo o uso dos dedos polegar, indicador e médio para apertar botões, e o anular e o mínimo para segurar o controle. Kutaragi achou o formato inovador, mas julgava ser difícil de usar e queria algo mais tradicional. O controle, porém, caiu no gosto de Norio Ohga, que chegou a ameaçar com demissão quem não aceitasse o design. Não foi a primeira vez que Kutaragi e Ohga se desentenderam em relação ao projeto PlayStation. Antes, o presidente queria que os discos dos jogos fossem envolvidos por um estojo, para evitar riscos e sujeiras na superfície de dados. Kutaragi foi contra, pois queria algo fácil e barato de fabricar. Nesse quesito, Ohga foi vencido, mas exigiu que os CDs de PlayStation fossem diferentes dos discos comuns. A solução encontrada foi pintá-los de preto.

O PS1 não era bom com jogos de luta 2D, e jogos como *XvsSF* eram bem melhores no fliperama e no Saturn

Guerra de preços

Ter a tecnologia que Kutaragi queria pelo preço desejado colocava a data de lançamento do PlayStation no final de 1994, no Japão. Para não perder as oportunidades comerciais de dezembro – e para ter uma publicidade marcante – foi escolhido o dia 3. No entanto, o Saturn surgiu antes, em 22 de novembro, custando ¥ 44,8 mil (US$ 450). Para minimizar o impacto do lançamento do console da Sega, a Sony disparou um teaser no mesmo dia: "Espere o mês 12, dia 3. PlayStation, 1, 2, 3 e os games irão mudar", dizia a anúncio. O preço foi definido em ¥ 39.800 (US$ 400).

O PlayStation teve uma excelente estreia: 100 mil unidades

JOGOS MEMORÁVEIS

DRIVER
Junho de 1999
Nesse game, cidades como Nova York, San Francisco, Miami e Los Angeles viravam playgrounds para emocionantes pegas de veículos. Sem *Driver*, não haveria *Grand Theft Auto* como é hoje

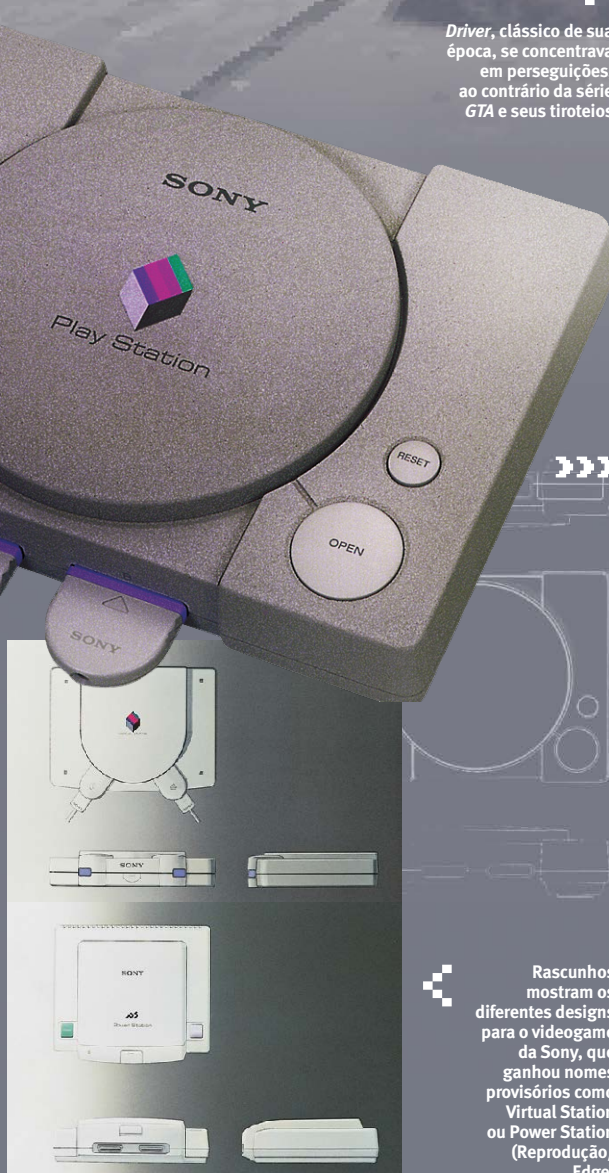
Driver, clássico de sua época, se concentrava em perseguições, ao contrário da série *GTA* e seus tiroteios

foram colocadas à disposição no lançamento e, em grande parte das lojas de Akihabara, o bairro dos eletrônicos no Japão, o console havia evaporado antes do meio-dia. Agora, a luta da Sony era para segurar o ímpeto dos lojistas e controlar a saída das 200 mil unidades restantes até o Natal. O sucesso era tão grande que a produção não alcançava a demanda.

Apesar disso, a disputa com o Saturn foi acirrada. Se o PlayStation tinha um "killer app" chamado *Ridge Racer*, o console da Sega também contava com um título igualmente poderoso: *Virtua Fighter*. Na quarta semana de maio de 1995, a Sony anunciou que havia enviado às lojas mais de um milhão de unidades de seu videogame, ao passo que a Sega afirmou, em julho, ter vendido, para o consumidor final, o primeiro milhão de unidades de Saturn. No mercado, é forte a opinião de que o

Rascunhos mostram os diferentes designs para o videogame da Sony, que ganhou nomes provisórios como Virtual Station ou Power Station (Reprodução/ Edge)

Legacy of Kain: Soul Reaver trouxe uma trama cativante e a troca de dimensões em tempo real

Dos mais tradicionais aos menos convencionais, uma variedade de controles foi pensada para o PlayStation. A grande característica do modelo vencedor eram as duas empunhaduras que davam melhor sustentação para o controle (Reprodução/ Edge e Evan-Amos/ Wikimedia)

console da Sega chegou à marca antes da Sony. De todo modo, a corrida era parelha.

Enquanto isso, nos EUA, tanto a Sega quanto a Sony se preparavam para lançar seus videogames no mercado local. A primeira E3 da história ferveu. Em 11 de maio de 1995, a Sega comunicou o lançamento rápido do Saturn (antes, em março, o console havia sido anunciado para 2 de setembro), pelo preço de US$ 399. O contra-ataque foi imediato: durante a coletiva da Sony, Steve Race, presidente da Sony Computer Entartainment America, subiu ao palco apenas para dizer "299", dando a entender que esse seria o preço do PlayStation nos EUA – e, de fato, era.

Ao mesmo tempo, foi anunciado um corte de ¥ 10 mil no modelo japonês. Tanto o preço inicial quanto sua redução contrariavam frontalmente a política da matriz. Não se admitia vender um produto abaixo do custo, nem reduzir o valor sem que houvesse uma troca de modelo. Mas o mercado de videogame era assim desde os tempos do Atari 2600, em que a máquina era vendida por margens menores enquanto se ganhava dinheiro com os jogos. E, para baixar de valor, Kutaragi tirou um item banal do console: a saída de S-Video. Com essa redução no Japão, em julho, o console ganhou tração novamente e começou a conquistar terreno em relação ao Saturn. Como dito, a Sega tinha dificuldade em acompanhar a guerra de preços, pois o projeto de seu videogame era mais complexo e caro que o do PlayStation.

O PlayStation foi lançado nos Estados Unidos em 9 de setembro, junto com títulos como *NBA Jam Tournament Edition*, *Rayman* e, claro, *Ridge Racer*, e repetiu o sucesso da estreia japonesa. Cem mil unidades foram vendidas apenas em setembro e, até o final do ano, mais

Momento inesquecível de *THPS*: primeira fase, descer a rampa ouvindo "Superman", da banda Goldfinger

O (BOTÃO) X DA QUESTÃO

Na iconografia japonesa, o círculo está associado às respostas afirmativas, enquanto que o X representa as negativas. Por isso, era muito natural que, por lá, se usasse o botão círculo para confirmar as ações e o X para cancelar. No Ocidente, porém, o X se impunha como botão principal, devido à sua posição, enquanto o ato de voltar era feito pelo botão triângulo, que lembra uma seta.

Essa diferença cultural gerou dores de cabeça para a Sony Computer Entertainment japonesa. É que, nos Estados Unidos, existia um guia padronizando os elementos de interface, e muitos jogos japoneses foram rejeitados por não estarem dentro das regras. A mudança nem sempre era simples e as publishers japonesas, claro, reclamaram com a Sony, que decidiu abolir o guia. Por isso, em games como *Final Fantasy VII*, o botão círculo servia para confirmar as ações, mesmo que essa não fosse uma prática comum em títulos ocidentais.

Eventualmente, o maior mercado do Ocidente acabou impondo o padrão que vigora hoje, tendo o botão X como o principal.

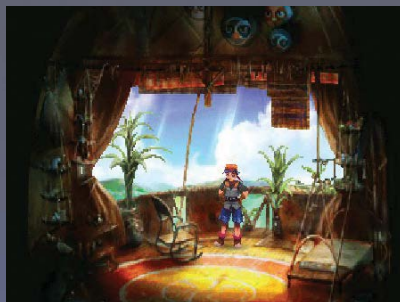
JOGOS MEMORÁVEIS

TONY HAWK'S PRO SKATER

Agosto de 1999

O game estreado por Tony Hawk não apenas capturou a experiência do skate, como também influenciou praticamente todos os games de esportes radicais

700 mil unidades sairiam das fábricas da Sony para as lojas norte-americanas. O Saturn, US$ 100 mais caro, conseguiu comercializar apenas 400 mil unidades no mesmo período. Na Europa, o console saiu em 29 de setembro, no mais amplo lançamento de um videogame no Velho Continente. No total, 600 mil unidades foram distribuídas até o final de 1995. Não é à toa que a marca PlayStation é tão forte entre os europeus.

Em todos os territórios, a Sony adotou uma tática agressiva de redução de preços.

O Polygon Man foi um dos primeiros mascotes do PlayStation nos Estados Unidos. Depois, ele virou personagem no game ***PlayStation All-Stars Battle Royale***

Uns amam *Chrono Cross*, outros odeiam, mas todos concordam que sua trilha sonora é belíssima

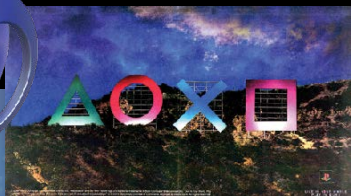
Kutaragi estava ansioso para chegar ao número mágico das três milhões de unidades de base instalada e, assim, voltar a conversar com produtoras como a Squaresoft, dona de franquias que podiam desequilibrar a disputa entre as plataformas.

Fábrica de sucessos

Um dos primeiros grandes clássicos do PlayStation saiu em 20 de março de 1996. Origem da franquia mais vendida da Capcom até hoje, *Resident Evil* deu alegrias e provocou sustos em uma geração de jogadores. Sucesso de crítica e de público, vendeu 5,8 milhões de cópias apenas no PlayStation (incluindo as edições *Director's Cut* e *Dual Shock ver.*). A boa safra de games seguiu com *Crash Bandicoot*, que deu ao PlayStation uma mascote e uma série memorável de jogos de plataforma, e *Tomb Raider*, estreia da musa digital Lara Croft. Foi no console da Sony que *Winning Eleven* marcou seus primeiros gols.

No entanto, poucos games tiveram tanto significado para a Sony quanto o RPG *Final Fantasy VII*, lançado em 31 de janeiro de 1997, no Japão. O fato de a badalada produtora Squaresoft trazer sua principal série para o PlayStation representou mais uma vitória contra a Nintendo. A Squaresoft vinha lançando games excelentes para o Super NES, como *Chrono Trigger*, e dava pinta que lançaria o próximo *Final Fantasy* no Nintendo 64. Mas a companhia optou por trocar a Nintendo pela Sony e produziu um episódio icônico do RPG – e o segundo campeão de vendas do PlayStation, com

O QUE SIGNIFICAM OS BOTÕES DO PLAYSTATION?

Em vez de letras, os botões principais do controle do PlayStation são representados por símbolos e viraram parte da identidade da marca. A ideia de usar ícones veio de Teiyu Gotou, o designer do aparelho e do controle. Em entrevista ao livro *Shougen: Kakumei wa Koushite Hajimatta* (*Testemunho: assim começou a revolução*, de Ryouji Akagawa), ele explicou como chegou a esses símbolos: "Na época, os consoles de outras empresas usavam cores diferentes e letras para identificar os botões. Mas eu queria algo com mais significado e fácil de memorizar. Por isso, pensei em usar ícones e símbolos. [...] Cada um deles tem um significado e uma cor. O triângulo se refere a um ponto de visão; ele representa uma direção e o criei na cor verde. O quadrado faz referência a um pedaço de papel; o fiz representar menus e documentos, com a cor rosa. O círculo e o X representam os decisões de 'sim' e 'não' e atribuí a eles as cores vermelho e azul, respectivamente. A direção não gostou, mas os convenci a adotar esse esquema. É muito rara a oportunidade de usar símbolos tão simples e me sinto afortunado por ter conseguido isso. Por exemplo, quando se fala em 'Madonna', a maioria das pessoas vão apontar a artista. Do mesmo jeito, queria que esses símbolos representassem o PlayStation e a diversão nele contido. Se isso acontecer, não posso querer mais nada".

JOGOS MEMORÁVEIS

CHRONO CROSS
Novembro de 1999
O game tinha a ingrata missão de suceder *Chrono Trigger*. Com sua história de mundos paralelos, não conseguiu superar o original, mas honrou o nome da série

CAMPEÕES DE VENDAS

1º
Gran Turismo
10,85 milhões

2º
Final Fantasy VII
9,9 milhões

3º
Gran Turismo 2
9,37 milhões

4º
Final Fantasy VIII
8,6 milhões

5º
Tekken 3
8,5 milhões

***Final Fantasy VII* foi o primeiro da série a sair para um console que não da Nintendo. Era um sinal que o PlayStation estava vencendo a guerra dos consoles**

9,9 milhões de cópias. O aspecto cinematográfico de *Final Fantasy VII* mostrou as possibilidades do console da Sony e deu início a um "jeito Square" de fazer games, ou seja, usando vídeos de computação gráfica em profusão. No ano 2000, a produtora da principal série de RPG japonês também substituiu a Nintendo pela Sony: foi a vez de *Dragon Quest*, da Enix, fazer a migração para o PlayStation.

Final Fantasy VII foi o golpe de misericórdia na batalha contra o Saturn e o Nintendo 64. Em 29 de maio de 1997, Hiroshi Yamauchi deu a seguinte declaração durante um evento: "Dá para dizer que a Sony está com uma força esmagadora, enquanto que a Nintendo está em baixa. Se você vai a Akihabara, parece que o Nintendo 64 vai desaparecer". Era a admissão de derrota do outrora poderoso presidente da Nintendo: ele achava que o PlayStation e o Saturn não passariam de 400 mil unidades. O console da Sony já estava acima dos 6,5 milhões somente no Japão, mais que as vendas do Nintendo 64 em todo o mundo, que estava em 5,8 milhões.

Até o fim de sua vida, o PlayStation vendeu 102,49 milhões de unidades, um recorde absoluto em sua época. Foi superado somente pelo seu sucessor, o PlayStation 2. Depois de onze anos em fabricação, o último PlayStation saiu da linha de montagem da Sony em março de 2006, deixando em nossas memórias momentos felizes que passamos com incríveis episódios de *Resident Evil*, *Tomb Raider* e *Final Fantasy*. Isso sem falar em *Castlevania: Symphony of the Night*, *Metal Gear Solid*, *Silent Hill*, *Gran Turismo 2*, *Tekken 3*, *Tony Hawk's Pro Skater 2*, *Driver*, *PaRappa the Rapper*, *Parasite Eve*, *Vagrant Story* e tantos outros clássicos – muitos deles podem ser encontrados na PlayStation Store, a loja virtual do PlayStation.

JOGOS MEMORÁVEIS

VAGRANT STORY

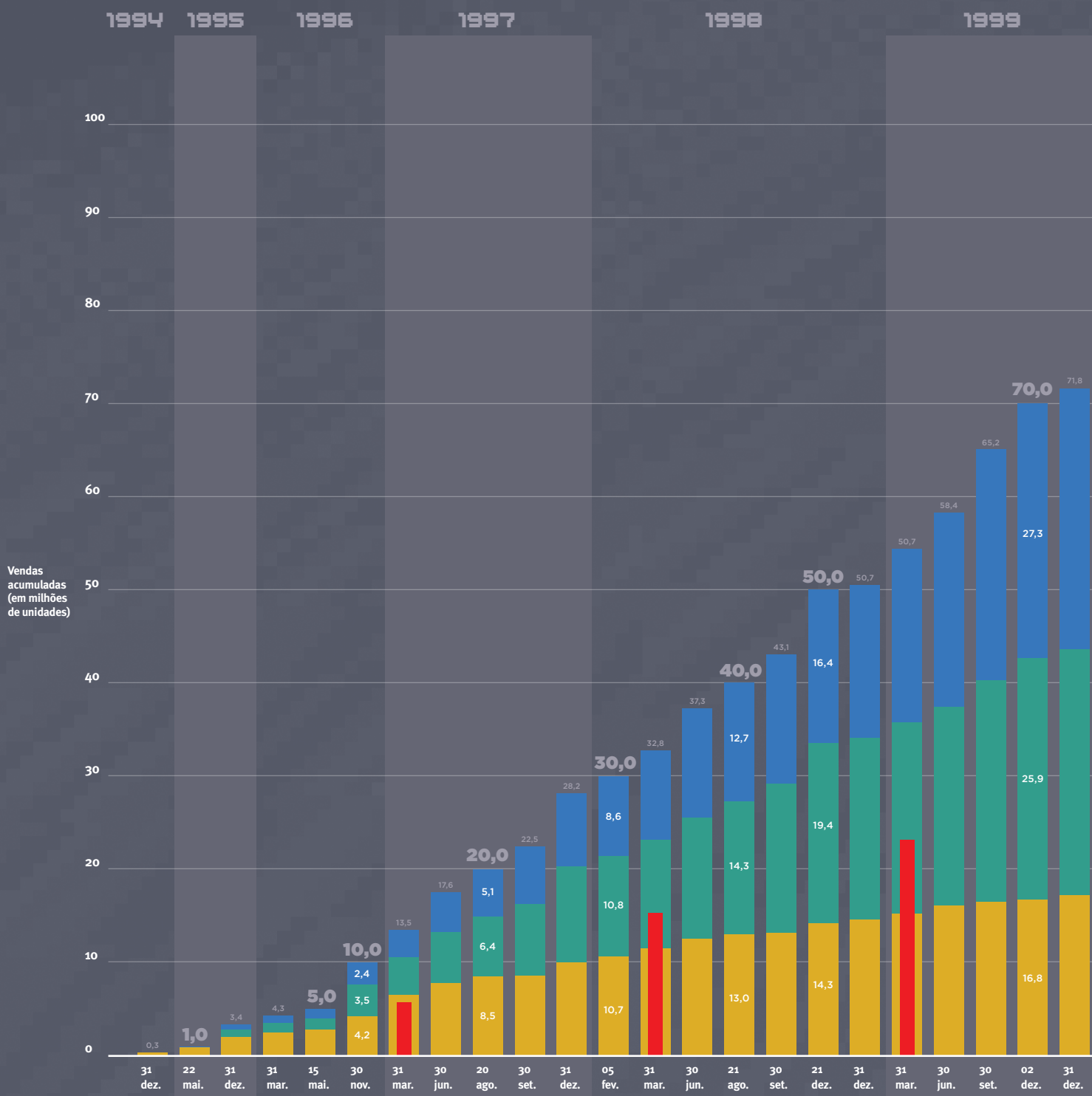
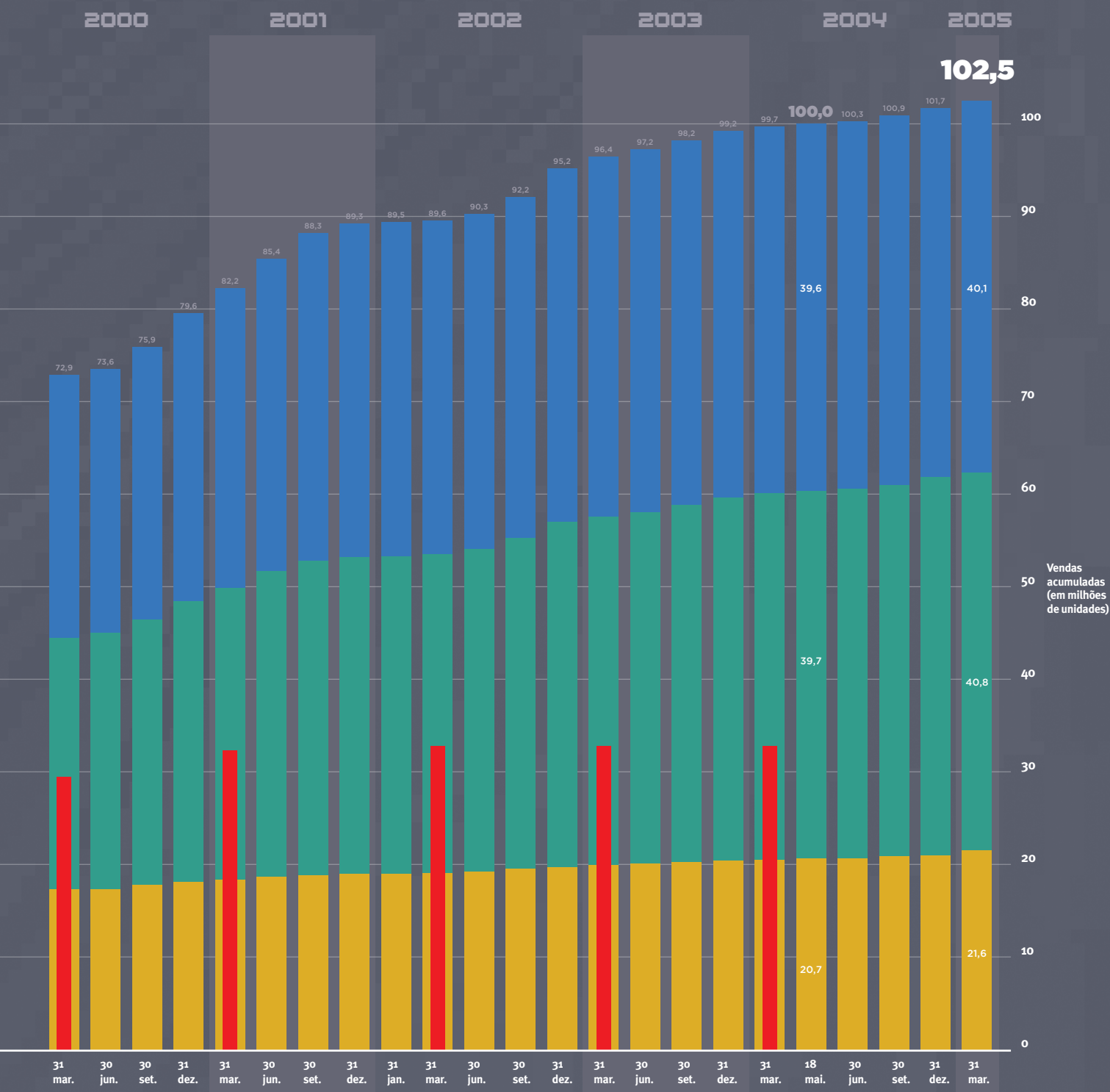
Fevereiro de 2000

Esse é um RPG que impressiona do começo ao fim. Além de uma bela história, traz um dos mais completos sistemas de batalhas já vistos em um videogame

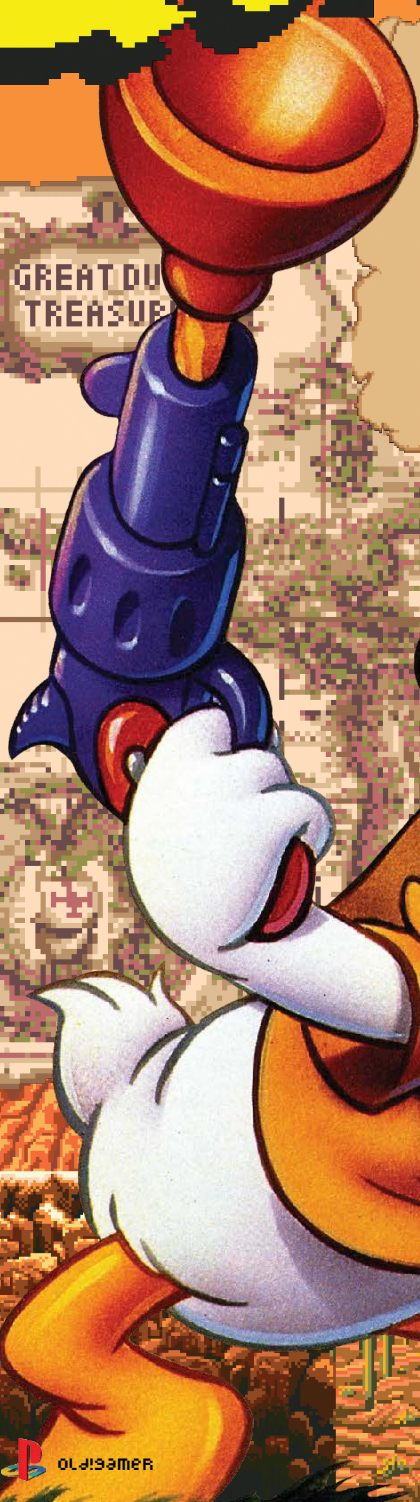
***Vagrant Story* é um dos RPGs mais aclamados do PS1 e chegou pouco antes da estreia do PS2**

RUMO AO RECORDE

O PlayStation foi o primeiro console de mesa a alcançar 100 milhões de unidades vendidas em todo o mundo. Veja neste gráfico a evolução de vendas do videogame nos três principais territórios onde foi lançado: Japão, Europa e América do Norte.

Fonte: Sony Computer Entertainment

Quackshot

Armado com um atirador de pipocas, bolas de chiclete e desentupidores de pia, Donald deu uma de Indiana Jones em um dos jogos mais bonitos do Mega Drive

Por Alexei Barros

*Q*uackShot não estava na linha de frente da agressiva campanha de marketing do Mega Drive, porém é uma das grandes exclusividades do console. A aventura de plataforma estrelada pelo Pato Donald saiu no final de 1991, quando o sistema da Sega disputava o mercado não só com o Nintendinho em final de carreira, mas também com o poderoso SNES, recém-lançado nos EUA. *Quackshot* mostrou do que o Mega era capaz com gráficos impressionantes. Relembre a viagem do Pato Donald em alguns dos cenários mais coloridos da geração 16-bit.

- **Ano:** 1991
- **Publicação:** Sega
- **Desenvolvimento:** Sega
- **Plataforma:** Mega Drive

Indiana Donald

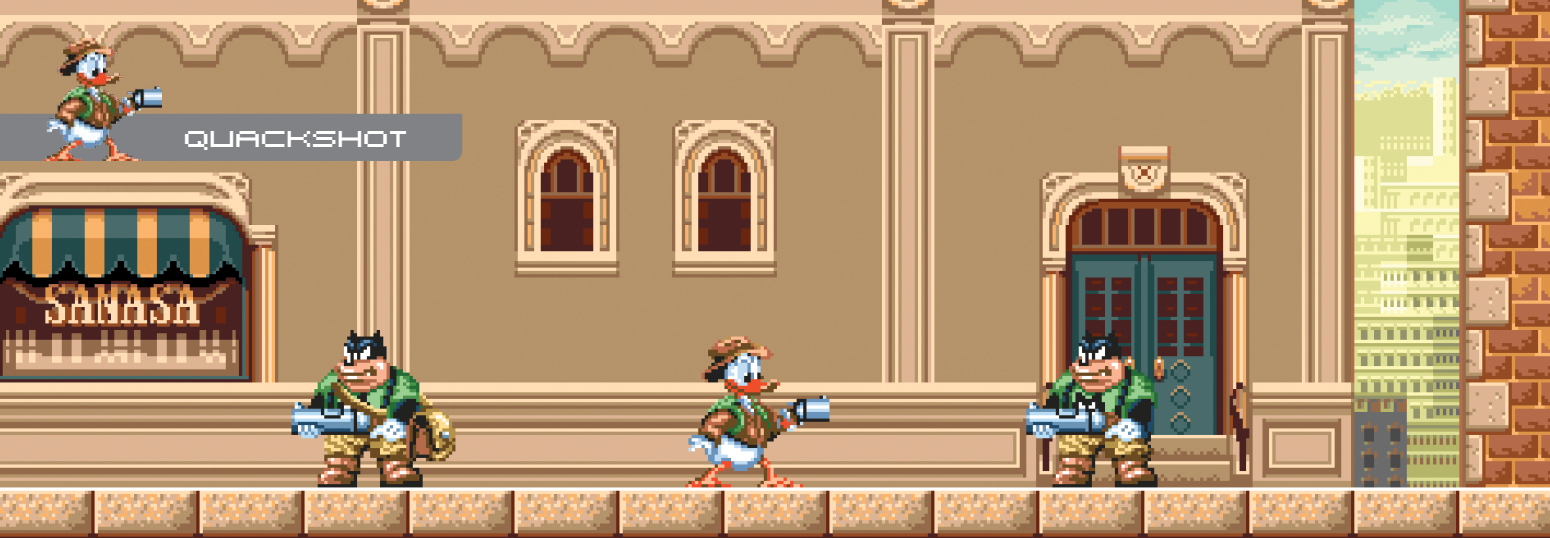
A sede por grandes aventuras em ambientes perigosos cheios de armadilhas é uma das marcas de *DuckTales*. Amparada pela popularidade do desenho animado, a Capcom produziu o clássico jogo de plataforma para o NES em 1989. Para felicidade geral, os personagens da Disney não se limitavam à produtora de *Mega Man*. Não porque faltava qualidade – muito pelo contrário. Quanto mais gente competente produzindo jogos da Disney, melhor.

Dentro da pirâmide Donald não pode chamar o avião. Só resta voltar pelo mesmo caminho

O cenário do deserto é deslumbrante, com cactos e rochedos. É incrível o senso de profundidade e o efeito de paralaxe

A Sega então contra-atacou com *Castle of Illusion*, jogo estrelado pelo Mickey para Mega Drive, com versões para Master System e Game Gear. *QuackShot* é o segundo produto desse casamento entre Sega e Disney, e ambos contam com a liderança de Emiko Yamamoto, a game designer dos dois jogos que assinou com o pseudônimo Emirin – seu nome verdadeiro foi ocultado por conta de uma imposição da Sega aos seus funcionários, costume frequente das empresas japonesas na época. *QuackShot* apresenta a procura por relíquias valiosas bem ao estilo *DuckTales*, só que com o Pato Donald no lugar do Tio Patinhas e referências ainda mais escancaradas a *Indiana Jones*. Além da evidente semelhança com a tipografia do logo do jogo, o chapéu usado pelo Donald é praticamente uma homenagem ao personagem vivido por Harrison Ford nos cinemas.

Em 1991, ano abundante de lançamentos importantes, praticamente junto com o *QuackShot*, a Sega também lançou *Fantasia* para Mega Drive, em comemoração do aniversário de 50 anos da histórica animação homônima. Ainda que na ocasião muitos veículos adorassem colocar *Castle of Illusion*, *QuackShot* e *Fantasia* na mesma prateleira por contarem com personagens da Disney, esse último foi desenvolvido pela softhouse francesa Infogrames e não pela Sega como os outros dois – a Sega apenas publicou o jogo. Convenhamos, a diferença é notável, e *Fantasia* não está no patamar de *Castle of Illusion* e *QuackShot*.

Ainda que o gameplay não se caracterize pela velocidade, esse é um dos momentos do jogo que exigem reflexos rápidos do jogador

A origem da lenda do tesouro perdido

Aproveitando que o Tio Patinhas tirava uma soneca, Donald xereta a biblioteca do velho milionário e encontra um livro antigo intitulado King Garuzia's Great Duck Treasure (Grande Tesouro do Rei Garuzia), que fala sobre um tesouro escondido por essa majestade. Anexa à obra, há um mapa que pode dar dicas a respeito da localização do tesouro. Empolgado que só, Donald acredita que se encontrá-lo ficará mais rico do que o Tio Patinhas. Mas ele não é o único a descobrir isso. Um dos integrantes da gangue do João Bafo de Onça espia Donald pela janela e passa a persegui-lo. Donald foge com o mapa e, no caminho, consegue pular um bueiro aberto. O bandido não tem a mesma sorte e cai no buraco. Donald então chama os sobrinhos Huguinho, Zezinho e Luizinho para começar a busca pelo tesouro a bordo de um avião. Antes de levantarem voo, Margarida aparece enfurecida, perguntando onde Donald iria – ele deveria estar na casa da patroa há uma hora para jantar. Donald tenta acalmar Margarida, prometendo que acharia algo especial e que seria uma surpresa.

A bem da verdade, é mais difícil chegar à sala do tigre no labirinto das portas numeradas do que derrotar o felino

O conceito da parte dos carrinhos de minas, que também aparecem em *DuckTales*, seria expandido na série *Donkey Kong Country*

Margarida fica muito furiosa e a perigosa gangue do João Bafo de Onça vai atrás deles.

Não que essa história seja das mais complexas, mas há um grande esforço da Sega em criar um sentido para a caça ao tesouro do Pato Donald. Para um jogador brasileiro da época, entender plenamente esse contexto era uma raridade, afinal o inglês não era um idioma tão difundido por aqui, ainda mais entre as crianças e adolescentes, público-alvo que se imagina no período de lançamento de *Quackshot*. Levando isso em conta, é curioso que a Tectoy não tenha localizado *Quackshot* para o português quando o publicou no Brasil, apesar da forte tradição da empresa nessa área, que o diga *Phantasy Star*. Isso não seria tão relevante em um jogo daquela época que não fosse um RPG se mensagens importantes não fossem transmitidas em inglês pelos personagens. O jeito é ir na dedução ou mesmo na sorte.

Pipocas letais, chicletes explosivos e desentupidores de pia multiúso

Quackshot tem a coleta de itens para obter novas habilidades no melhor estilo *Metroid*, com a diferença de que há uma divisão clara entre os estágios, não um mundo com diversas áreas interligadas. Sem saber a ordem certa de fases, muitas visitas são inúteis pelo fato de o jogador não estar com o item certo para aquele momento. Algumas dessas peregrinações são abreviadas

com um checkpoint sinalizado por uma bandeira, o que permite dar o fora daquele lugar, chamando o avião de resgate comandado pelos sobrinhos do Pato Donald. Quem precisa do Capitão Boeing quando três crianças não muito responsáveis podem dar conta de pilotar uma aeronave?

Nessa jornada, Donald está equipado com uma pistola especial que atira diferentes tipos de munição. Inicialmente, são dois tipos: Yellow Plunger, desentupidores de pia amarelos infinitos capazes de deixar os oponentes atordoados por algum tempo, abrindo o caminho para o herói avançar; e Popcorn, que é multidirecional e expulsa os inimigos do cenário, porém é limitada.

Ao longo da aventura, Donald encontra mais duas variedades de desentupidores de pia, que também podem ser disparados infinitamente. Primeiro, o Red Plunger, que além de continuar com a função da anterior, gruda na parede por poucos segundos, servindo de plataforma para alcançar lugares mais altos. Essa arma por si só é extremamente útil, afinal permite escapar de um buraco fundo e sem saída, criando escadas com os desentupidores de pia. O outro é o Green Plunger, que gruda na parte de baixo dos pássaros, possibilitando que Donald pegue carona e sobrevoe precipícios. Por fim, há as bolas de chiclete explosivas, que, além de derrotar os adversários, destroem certas paredes, barris e cubos de gelo, abrindo passagem.

Donald encontra ainda outros tipos de itens bônus: chapéu (dá uma vida), saco de dinheiro (aumenta a pontuação), casquinha de sorvete (restabelece um ponto de energia), frango assado (recupera toda a saúde) e a pimenta malagueta, o item mais bacana de todos. Coletando cinco dessas, a barra de temperamento do Donald se enche, provocando um ataque de fúria temporário que concede invencibilidade: ele corre pelo cenário, eliminando todos os inimigos em que encostar. Pela lógica dos desenhos animados clássicos, o mais correto nesse caso seria ver Donald todo vermelho, cuspindo fogo e fumaça. Do jeito que animação foi feita, parece que ele fica nervoso por alguma traquinagem dos sobrinhos e não está com a garganta queimando.

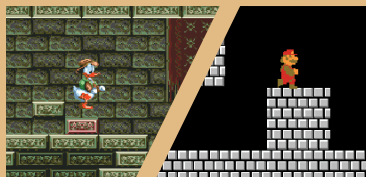
Todo esse arsenal é usado em um jogo de plataforma com ação cadenciada. O próximo passo precisa ser muito bem planejado – não se trata de um jogo de plataforma que preza tanto pela velocidade ou rapidez dos reflexos como um *Sonic the Hedgehog*, por exemplo. Felizmente, não há limite de tempo para o jogador terminar as fases – vício que infestou muitos jogos da geração 8-bit que aos poucos ficava para trás.

Apostando na popularidade dos personagens da Disney, a Tectoy investiu em uma propaganda para o público nacional, que também serve como uma carta aberta ao João Bafo de Onça

***QuackShot* chegou a estampar capas de algumas revistas de games da época, como a brasileira SuperGame #6, especializada em consoles da Sega, e a britânica multiplataforma Computer and Video Games #122**

Além de exibido, é um dos inimigos comuns mais chatos do jogo. Passar por ele sem perder energia é um desafio

INSPIRAÇÕES DAS PATAQUADAS

Por maior que seja a variedade de situações e desafios de *Quackshot*, não dá para deixar de notar que algumas delas são claramente inspiradas em diferentes elementos da série *Super Mario Bros.* – inclusive *Super Mario World*, que saiu pouco antes de *QuackShot*. Não que haja algum problema nisso. Afinal, que jogo de plataforma não é, de certa forma, inspirado na série da Nintendo?

Labirintos que se repetem infinitamente (*Super Mario Bros.*)

Areia movediça (*Super Mario Bros. 2*)

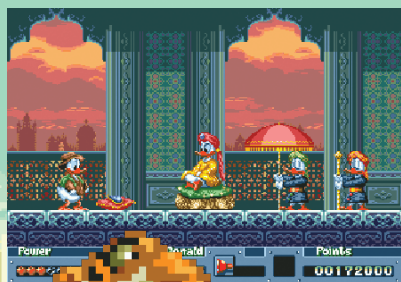
Pedras de queda súbita (*Super Mario Bros. 3*)

Rodas de inimigos (*Super Mario World*)

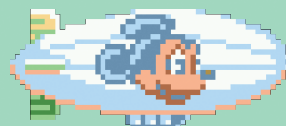
Fantasmas gigantes (*Super Mario World*)

Uma longa aventura por quase todos os continentes do mundo

A princípio, o jogo permite entrar em três fases: Duckburg, Mexico e Transylvania. A liberdade de seleção dos estágios remete a *DuckTales* que, por sua vez, se inspirou em *Mega Man*. É muito provável que a maioria dos jogadores escolhesse Duckburg primeiro pelo fato de o seletor já estar nesse ponto do mapa. Nitidamente, ela serve para ensinar ao explorador iniciante que o progresso exige escolher as fases na ordem certa, pois no final ele encontra um arqueólogo que dá a dica: Donald não vai conseguir avançar sem as ferramentas para escalar paredes. Entre idas e vindas pelos ambientes disponíveis, obtendo itens especiais ou armas para alcançar novas áreas nesses locais, Donald enfrenta o Conde Drácula no castelo da Transylvania. Após derrotá-lo, Donald consegue outro mapa que libera o acesso para mais quatro estágios: Viking Ghostship, Maharajah, Egypt e South Pole.

A partir daí, o jogo capricha na quantidade de desafios que não entregam a resposta de lambuja para o jogador, como o labirinto de portas numeradas de Maharajah ou os blocos que precisam ser pisados no enigma de Egypt (a solução estava escrita em

A proposta do príncipe: derrote o tigre e ganhe a Sphinx Tear

Muitas informações importantes do jogo são passadas pelos NPCs em texto

João Bafo de Onça também tem o seu avião particular

um bilhete entregue pelo Pateta). Até mesmo o uso de alguns itens não é explicado claramente ou segue alguma lógica, como a Sphinx Tear, que abre a entrada da pirâmide ou o Scepter of Ra, que derrete o bloco de gelo que guardava a Viking Key. Nessa segunda rodada, também diminuem os retornos às fases já exploradas, apenas com o estágio South Pole exigindo duas visitas, e há mais dois chefes: o tigre e o fantasma viking. Depois, os últimos estágios são jogados em sequência, na ordem determinada pelo jogo: Hideout e The Island, com um chefe cada, encerrando a longa jornada de *QuackShot* (acompanhe o passo a passo do jogo no quadro "Roteiro de viagem").

Supremacia precoce

Castle of Illusion já é um jogo bem bonito, mas em *QuackShot* a Sega se superou com cenários simplesmente belíssimos, com efeitos de paralaxe que proporcionam grande senso de profundidade.
A começar pelo deserto do Mexico, que é deslumbrante, mostrando os cactos e, muito mais ao fundo, os rochedos.

Acertar a cabeça do fantasma viking requer boa pontaria

Os desentupidores de pia verdes grudam nos passáros, permitindo que Donald pegue carona neles

Os desentupidores de pia vermelhos são os mais úteis do jogo, possibilitando escalar paredes e sair de buracos profundos

Conforme a fase avança, o tom alaranjado predomina todo o ambiente, simulando o aumento de temperatura. Do calor para o frio, South Pole mostra geleiras distantes e a imensidão do oceano. Com uma neblina sinistra, a floresta da Transylvania é muito mais sombria que a vista em *Castle of Illusion*, e Duckburg exibe uma infinidade de prédios, especialmente em um dos poucos trechos mais velozes do jogo, em que Donald viaja por fios de eletricidade pendurado em uma roldana. O mais impressionante é que o título de "um dos mais belos jogos de Mega Drive" foi conquistado em 1991 e mantido mesmo com tantos jogos posteriores que são de uma época em que os produtores já dominavam o hardware do Mega Drive.

Para acompanhar o alto nível de qualidade dos gráficos, a trilha sonora se destaca pela variedade. Para facilitar as coisas, três dos cenários são ambientados em locais com estilos musicais típicos: Mexico, Egypt e Maharajah. Some isso à faixa enigmática de Transylvania a músicas mais animadas, como em Duckburg e South Pole, e o resultado é primoroso. O tema da batalha contra os chefes e da luta final também são épicos, e a música de encerramento passa com perfeição o senso de dever cumprido. É de se lamentar o anonimato do autor dessas maravilhas: nos créditos, o cargo de compositor está dado ao Kamiya Studio, mesma informação que aparece em *Castle of Illusion* e *Legend of Illusion*. Até hoje, não foi confirmado com 100% de certeza quem estaria por trás desse estúdio.

A última fase, The Hideout, é extensa e cheia de surpresas – esse é um raro instante de calmaria

Há um longo caminho até chegar ao templo de Maharajah

Bonito, sem dúvidas. Mas... lento?

Na época, *QuackShot* recebeu boas avaliações nas revistas especializadas, chegando a ganhar capa de algumas publicações, como a brasileira SuperGame #6. "Nós já jogamos e é o máximo. Tem aquele padrão Disney de qualidade, manja? Do mesmo nível de *Castle of Illusion* e *Fantasia*. Cores maravilhosas, gráficos perfeitos e som irrepreensível: até jazz", analisa o autor do texto, que assinou como Marreco Manso. A Ação Games #10 também comparou o *QuackShot* com os mesmos jogos do Mickey. "Quem gostou de *Castle of Illusion* e *Fantasia*, não vai ter problemas para gostar do pato. Os gráficos têm o mesmo acabamento refinado e o estilo do jogo é bem parecido", diz o artigo.

Nas revistas britânicas, o visual de *QuackShot* foi igualmente elogiado. "*QuackShot* é tudo o que um jogo de desenho deveria ser e mais", afirma Damian Butt em sua análise na Sega Pro #3. "'Fofo' é uma palavra que eu desprezo, mas é a única forma de descrever os gráficos do jogo. Donald é exatamente como você o vê no celuloide e às vezes é difícil distinguir os dois. *QuackShot* tem, sem sombra de dúvidas, algum dos melhores gráficos. Da insuportavelmente quente América do Sul até as árvores sombrias e assustadoras envoltas em névoa na densa Transylvania, os sprites e os cenários são constantemente excelentes", elogia. "Cada elemento de *QuackShot* foi polido até brilhar; os gráficos deslumbrantes complementam os sprites bem animados e afáveis, criando um mundo que é totalmente realístico em si mesmo. O avião que aterrissa para resgatar Donald, o mapa e a alta dose de exploração realmente criam uma atmosfera de desbravar o desconhecido, e isso é uma das virtudes mais fortes de *QuackShot*." O autor ainda exaltou a variedade do jogo. "Mas o que mais me impressionou é a autenticidade das situações, particularmente na pirâmide egípcia. Primeiro eu tinha de resolver um enigma para que o teto parasse de abaixar, pegar o Spectre of Ra, e então cair em um carrinho de mina para uma frenética corrida da morte", diz. "Mesmo

João Bafo de Onça em um momento Dr. Robotnik

PATO DONALD EM OUTRAS AVENTURAS

O sucesso tardio do Master System na Europa e, especialmente no Brasil, resultou em uma sobrevida do videogame mesmo após o advento do sucessor Mega Drive. A Sega dava um jeitinho de fazer com que até os jogos pensados no 16-bit aterrissassem no Master. Assim, *Castle of Illusion*, que brilhou no Mega Drive, apareceu no Master System e no Game Gear em uma versão diferente.

E *QuackShot*? A revista SuperGame #6 chegou a publicar algo interessante. "Está saindo somente agora o jogo mais esperado do ano. Ao lado de *Sonic* e *Pit Fighter*, *QuackShot* fez a cambadinha sonhar acordada esperando para pôr as mãos nele. Mas valeu! O jogo já saiu nos States para Mega e pode sair por aqui, pela Tectoy, a qualquer momento, para Master, Mega e Game Gear", comenta Marreco Manso no texto. Como é sabido, não existe (e aparentemente nem foi cogitado) *QuackShot* em versão 8-bit. Mas nem por isso os donos de Master System e Game Gear ficaram de fora das pataquadas do Donald.

Na época de lançamento de *QuackShot*, a Sega ofereceu uma alternativa para as outras duas plataformas: *The Lucky Dime Caper Starring Donald Duck*. Donald também viaja pelo mundo, mas usa o seu característico uniforme de marinheiro e ataca de diferentes formas, como, por exemplo, usando um martelo. Em comum com *QuackShot*, o jogo apresenta excelentes gráficos, guardadas as devidas proporções, levando em conta o poderio técnico de cada plataforma.

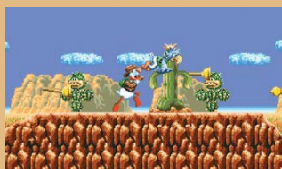
Em *DuckTales*, Conde Drácula é o chefe final, mas em *QuackShot* ele é apenas o primeiro

que as ideias não sejam originais, a forma com que elas foram encadeadas em um ritmo alucinante é nada menos do que de tirar o fôlego."

Na ACE #52, o crítico David Upchurch destacou a ausência de dicas que subestimam a inteligência do jogador. "Esse componente dedutivo estilo detetive adiciona uma pequena, porém bacana profundidade ao jogo e evita que seja um simples 'complete uma fase uma depois da outra'. *QuackShot* prova que qualquer coisa que Mickey pode fazer, Donald faz melhor. Além de tornar *QuackShot* um deleite, o gameplay muda toda hora, proporcionando um desafio constante e amplamente agradável. Também tem algum dos melhores gráficos e áudio que o Mega Drive já produziu", comenta.

Nas demais análises, muitos redatores criticaram a lentidão do jogo, como na revista Mean Machines #16. "O gameplay é um pouco decepcionante. É bacana de jogar, mas o problema é que a ação também é um pouco lenta para o meu gosto, particularmente nas primeiras fases", diz Julian Rignall. Na Computer and Video Games #122, Paul Rand foi na mesma linha. "Graficamente o jogo é bonito, com um Donald muito bem animado e desenhado (mesmo que ele pareça um pouco gordo – deve ser muito alpiste!) e igualmente impressionantes sprites dos personagens não jogáveis e cenários. O gameplay me parece muito bom também, apesar de ligeiramente lento", comenta. Na mesma revista, *QuackShot* foi avaliado por outra pessoa, Frank O' Connor, que vai além em sua crítica. "O jogo é muito lento, não

ROTEIRO DE VIAGEM

1. Duckburg
No final da fase, Donald encontra um arqueólogo. Ele dá a dica de que o herói não conseguirá avançar sem as ferramentas para escalar paredes.

2. Mexico
Uma guardiã fala que para entrar no templo é preciso pegar a Hero Key, que foi levada para Duckburg por um time de exploradores.

3. Duckburg
A Hero Key estava na posse do arqueólogo que Donald conversou antes. Ele enfim dá a chave para o herói poder entrar no templo.

4. Mexico
No meio do labirinto, Donald encontra o Pateta, que entrega um bilhete e os Red Plungers e ainda avisa que o Professor Pardal está à procura dele.

5. Duckburg
Donald consegue escalar a parede e se encontra com o Professor Pardal, que oferece a munição das bolas de chiclete explosivas.

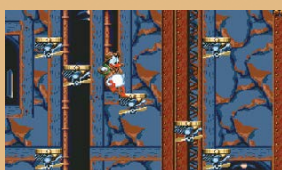
6. Transylvania
As bolas de chiclete destroem a parede do castelo, lar do Conde Drácula. Após derrotá-lo, o acesso para as outras fases é liberado.

7. Maharajah
No palácio, o príncipe oferece a Donald o desafio de derrotar o tigre no jardim no labirinto. Em troca, ele ganha a Sphinx Tear.

8. Egypt
A Sphinx Tear permite abrir a entrada da pirâmide. Lá dentro, Donald resolve um enigma e consegue obter o Scepter of Ra.

9. South Pole
No final da fase, Donald encontra a Viking Key congelada. Utilizando o Scepter of Ra, ele consegue derreter o gelo e coletar a chave.

10. Viking Ship
Como recompensa por exterminar os fantasmas, o viking dá o Green Plunger e fala que o Viking Diary pode estar em South Pole.

11. South Pole
Donald encontra o Viking Diary. João Bafo de Onça sequestra seus sobrinhos, pedindo o mapa e o diário em troca da liberdade deles.

12. Hideout
Após recuperar o que foi roubado, Donald lê o diário e descobre que deve mergulhar o mapa na água para saber onde está o tesouro.

13. The Island
No lugar determinado pelo diário, Donald enfrenta o guardião do tesouro para obtê-lo. Mas será que é o que ele estava pensando?

Na verdade, o maior desafio de Donald no jogo é agradar a patroa

Observar o cenário para encontrar o lugar certo que permita matar o chefe final é essencial

há muita coisa acontecendo. Onde estão os lasers? As bombas? As explosões? Nada acontece nas primeiras fases, mas então você percebe que há um verdadeiro elemento de adventure, com enigmas para resolver e obstáculos para superar", reflete. Não é de hoje essa ânsia por jogos com ação desenfreada. Para o contexto da época, isso era até compreensível: a velocidade de processamento do Mega Drive que proporcionava a fluidez incomparável em jogos como *Sonic the Hedgehog* foi uma das armas que a Sega usou nas propagandas do console para mostrar uma vantagem em relação ao SNES – o chamado "blast processing". Por isso, poderia se supor que um jogo exclusivo para o console como *QuackShot* também aproveitasse essa característica. Mas não é por isso que todos os títulos do Mega Drive precisassem ser ultravelozes.

Antes de chegar à sala do último chefão, eis que surge uma área sem chão

O mapa do tesouro fez parte de uma promoção da tiragem inicial de *QuackShot* que premiava jogadores com uma viagem para a Disney World (Reprodução/ whipassgaming.com)

QuackShot foi republicado em duas oportunidades, ambas em conjunto com *Castle of Illusion*. A primeira, *The Disney Collection*, saiu para o próprio Mega Drive em 1996 apenas na Europa e Austrália em um único cartucho. A outra foi lançada somente no Japão para o Saturn, bem no final da vida útil do console, em outubro de 1998. Foi o último título da série de relançamentos *Sega Ages* para o sistema 32-bit. Até hoje, nada de *QuackShot* aparecer em versões digitais dos sistemas atuais.

Mesmo depois do grande resultado do remake de *Castle of Illusion*, é muito difícil achar que *QuackShot* precise de tratamento semelhante, porque o visual continua incrível. Como prova de que o jogo sobreviveu aos efeitos do tempo, seu gameplay ainda pode ser apreciado plenamente. Nada como explorar o mundo com desentupidores de pia...

DISTRIBUIÇÃO DIGITAL RETRÔ

O consumo de jogos para console por meio da distribuição digital é muito mais antigo do que você imagina

Por Felipe Azevedo / Colaborou: Alexei Barros

Principal ferramenta usada pelos estúdios independentes para viabilizar e disponibilizar seus projetos na geração passada, a distribuição digital se tornou um recurso padrão na indústria dos videogames com a estreia da oitava geração de consoles (Wii U, PlayStation 4 e Xbox One). Hoje, você não precisa mais sair de casa para comprar seus jogos: uma conexão de internet razoavelmente rápida é o suficiente para você pegar um título novo no dia do lançamento sem depender de fatores como indisponibilidade em estoque, atrasos no envio etc.

Mas ao contrário do que muita gente pensa, o conceito de distribuição digital nos consoles não é novo. E não estamos falando da geração (não tão) passada, quando as grandes produtoras passaram a investir pesado nos DLCs (conteúdos adicionais) e em títulos exclusivamente digitais. Não, os primeiros exemplos de distribuição digital em consoles caseiros surgiram muito antes, no início da década de 80, época em que a palavra "internet" ainda não fazia parte do vocabulário da maioria dos jogadores, especialmente os brasileiros.

PLAYCABLE

- **Lançamento:** 1981
- **Sistema:** Intellivision

Resultado de um empreendimento conjunto entre a Mattel e a General Instrument, o PlayCable, para o Intellivision, foi lançado em 1981 e foi o primeiro serviço a distribuir jogos para consoles em formato digital. O sistema, que ficou disponível exclusivamente nos EUA, era oferecido por provedores de TV a cabo locais que utilizavam um canal de dados especial dentro da banda FM da rede para transmitir um canal específico.

Para acessar o canal, o usuário precisava conectar o adaptador do PlayCable à entrada de cartucho do Intellivision e à rede de TV a cabo. Ao contrário das lojas virtuais e serviços de streaming atuais, os 20 títulos disponíveis para os assinantes do serviço (o acervo de jogos mudava mensalmente e a mensalidade custava US$ 12) eram transmitidos constantemente. Uma vez escolhido o jogo, ele era armazenado na memória de meros 4K do adaptador.

Apesar de supostamente ter sido bem popular nas áreas em que o serviço ficou disponível, o PlayCable acabou em 1983. Alguns dos fatores que contribuíram para a extinção do serviço foram: a baixa capacidade de memória, insuficiente para armazenar os novos jogos mais pesados lançados para o Intellivision com o passar do tempo; os altos custos das operadoras de TV a cabo para manter os computadores responsáveis pela transmissão do serviço funcionando; e o Crash dos videogames de 1983 (falamos sobre isso na **edição #22**).

Mesmo com a disponibilidade de jogos populares como *Astrosmash*, o PlayCable não durou muito tempo

GAMELINE

- **Lançamento:** 1983
- **Sistema:** Atari 2600

Lançado no mesmo ano em que o PlayCable deixou de existir, o GameLine foi o serviço de distribuição digital desenvolvido e operado pela Control Video Corporation (CVC) para o Atari 2600. Criado a partir do conceito de um serviço de transmissão de música via satélite chamado Home Music Store que nunca saiu do papel, o GameLine utilizava a rede telefônica para enviar versões digitais de jogos aos jogadores dispostos a pagar uma anuidade de US$ 59,95.

Esse valor, no entanto, não garantia acesso aos jogos em si, mas sim à biblioteca de 76 títulos disponíveis (incluindo alguns nunca lançados em formato físico, como *Save the Whales*), que podiam ser baixados para o console por uma taxa adicional de US$1 por jogo. Além disso, a jogatina não era liberada. Uma vez "comprado", o jogo podia ser jogado por um tempo limitado: de cinco a dez vezes, até o console ser desligado ou até outro jogo ser baixado. A assinatura do serviço também dava direito a uma revista exclusiva chamada GameLiner, que trazia dicas e truques, informações sobre futuros lançamentos e entrevistas com desenvolvedores. Apenas duas edições da revista foram produzidas.

Além dos jogos, o plano da CVC era expandir a tecnologia para oferecer outros serviços, como e-mail, notícias, placares de jogos esportivos, operações bancárias, cotação de ações, informações gerais e fóruns de discussão. Dois deles ficaram prontos, mas nenhum foi colocado em prática antes do fim do GameLine. A falta de suporte das maiores produtoras da época, como Activision, Coleco, Mattel e Sega, que não aceitaram os termos de uso e, portanto, não disponibilizaram jogos no serviço, foi o principal fator para a derrocada do GameLine.

Como garante o anúncio, o GameLine era compatível com os clones do Atari 2600

Um protótipo de *Save the Whales* encontrado em 2002 permitiu que o jogo fosse preservado

TELEGAME

- **Lançamento:** 1985
- **Sistema:** Atari 2600

O Brasil teve um serviço similar ao GameLine, produzido pela Embracom Eletrônica com um investimento de Cr$ 30 bilhões (hoje, seria o equivalente a R$ 28 milhões). Lançado em dezembro de 1985, o Telegame consistia de um modem, um cartucho programável de 8 Kbytes e um fichário que servia como catálogo dos mais de 150 jogos disponíveis de diversas produtoras. Depois, a empresa expandiu esse acervo para 500 títulos. No entanto, as produtoras não recebiam os royalties.

Com o modem do Telegame, era possível baixar jogos em cerca de 90 segundos (Reprodução/Hélio Ferraz, Atari Age)

Em meados dos anos 80 já se falava em aposentar os cartuchos no Brasil

Para ter acesso ao Telegame, era necessário pagar a taxa de inscrição de Cr$ 180 mil (atualmente, R$ 172) e mais doze mensalidades do mesmo valor por um ano de serviço. Bastava ligar para a central de atendimento do Telegame, que funcionava 24 horas por dia, dizer o código do jogo para o atendente e aguardar 90 segundos para o jogo ser transmitido e gravado no cartucho Telegame – somente durante o tempo de download a linha de telefone ficava ocupada. O jogo baixado ficava na memória do cartucho até o console ser desligado.

Segundo reportagem da Folha de S. Paulo de dezembro de 1985, a central de controle contava com um "winchester de dez megabytes" para armazenar os jogos – nos tempos em que chamávamos a torre do computador de winchester. As centrais ficavam no Rio de Janeiro e São Paulo, e chegaram a somar 4 mil assinantes em fevereiro de 1986. Era possível telefonar em outras cidades por meio de ligações interurbanas DDD.

O Telegame ofereceu outros tipos de serviço, como resultados da loto, valor nutricional de alimentos e programações de teatro e filmes que iriam passar na televisão.

A variedade de opções despertou o interesse da Atari, que acreditava no potencial do Telegame para ajudar na ampliação de serviços oferecidos por um videogame. A Folha chegou até a relatar, em fevereiro de 1986, um encontro entre Jacques Glaz, presidente da Embracom, e Sam Tramiel, presidente da Atari norte-americana. Segundo o livro *1984: A febre dos videogames continua*, de Marcus Garrett, o Telegame chegou a ser exportado para Argentina e Venezuela.

TELEGAME
TECNOLOGIA
EMBRACOM
ELETRÔNICA

O obscuro Telegame em funcionamento (Reprodução/Hélio Ferraz, Atari Age)

A CURTA HISTÓRIA DO MODEM DA AT&T PARA COLECOVISION

Se o Intellivision tinha o PlayCable e o Atari 2600 o GameLine, era de se imaginar que a Coleco também quisesse implantar um serviço online para o ColecoVision, concorrente desses sistemas da segunda geração de consoles. E assim aconteceu: em 8 de setembro de 1983, o jornal The New York Times anunciou uma associação da AT&T com a Coleco para a produção de um modem para o ColecoVision que "permitiria conectar computadores ou videogames à linha telefônica para receber novos jogos de um computador central". Segundo a revista Newsweek de 19 de setembro de 1983, o modem custaria US$ 100 e a mensalidade US$ 20. Porém, por motivos desconhecidos, o periférico jamais foi lançado. A AT&T não desistiu dos videogames depois disso. No evento Winter Consumer Electronic Show 1994, em Las Vegas, a empresa chegou a apresentar um modelo de 3DO e o modem Edge 16, feito em parceria com a softhouse PF Magic para jogatina online no Mega Drive. Só que, mais uma vez, ambos os produtos não chegaram ao mercado.

SEGA MEGANET

- **Lançamento:** 1990
- **Sistema:** Mega Drive

De todas as fabricantes de console que investiram na distribuição digital nas gerações passadas, a Sega foi a única que lançou dois serviços diferentes para um mesmo aparelho. O primeiro foi o Sega Meganet, lançado no Japão em 1990. Além de permitir partidas online com outros jogadores nos poucos jogos compatíveis disponíveis em formato físico, ele oferecia uma modesta biblioteca de jogos que, salvo algumas exceções, só podiam ser adquiridos via Meganet. O serviço não se tornou muito popular e foi descontinuado. Mas isso não impediu a Sega de tentar novamente alguns anos depois.

Tela do cartucho *Sega Game Toshokan*, que permite armazenar os jogos do Mega Net

O lançamento do Sega Mega Modem foi cogitado nos EUA com o nome TeleGenesis

O MEGA NET DA TECTOY

Em 1995, a Tectoy lançou no Brasil o Mega Net, que apesar de ter um nome parecido, funcionava basicamente como uma caixa de correio eletrônico para troca de mensagens entre os usuários do serviço. O serviço nacional foi amplamente promovido na TV durante os Jogos Olímpicos de 1996 por meio de uma série de comerciais constrangedores estrelados por alguns atletas brasileiros. Também foi vendido no País o Mega Net 2, similar ao modem X-Band, que permitia jogar online títulos de Mega Drive como *Mortal Kombat II* e *NBA Jam*.

SEGA CHANNEL

- **Lançamento:** 1994
- **Sistema:** Mega Drive

Quatro anos mais tarde, com o Saturn já disponível no Japão, a empresa estreou o Sega Channel para o Mega Drive. Ao contrário do Meganet, que fazia uso de um modem conectado à rede telefônica para acessar os servidores do serviço, o Sega Channel, como o nome sugere, funcionava como um canal de TV a cabo. Pagando US$ 14,95 por mês (além de uma taxa única de ativação de US$ 25), os assinantes tinham acesso a uma biblioteca rotativa de 50 jogos por mês e podiam jogar livremente qualquer um dos títulos disponíveis. Além dos Estados Unidos – onde o Sega Channel fez mais sucesso, com 250 mil assinantes –, o serviço também foi disponibilizado no Canadá e em outros países fora da América do Norte, como Chile, Argentina, Austrália e em algumas regiões do Reino Unido.

Na época, a única forma de jogar *Pulseman* na Europa e nos EUA era por meio do Sega Channel. Em cartucho, o ótimo jogo de plataforma da Game Freaks foi lançado somente no Japão em 1994

Além da comodidade e do valor relativamente baixo da mensalidade, a outra grande vantagem do Sega Channel era ter acesso a jogos exclusivos ou que, na época, só estavam disponíveis nas lojas japonesas, como era o caso de *Pulseman*, da Game Freak (a mesma da série *Pokémon*) e *Golden Axe III*, da própria Sega. Uma versão wireless do serviço apareceu em 1996 e durou cerca de um ano. O Sega Channel permaneceu ativo até julho de 1998, poucos meses antes do lançamento japonês do Dreamcast – que, embora tenha sido o primeiro console lançado com um modem embutido, não permitia o download de jogos digitais.

SATELLAVIEW

- **Lançamento:** 1995
- **Sistema:** Super Famicom

A primeira oportunidade que a Nintendo teve para explorar a distribuição digital foi em 1988, com o lançamento do Family Computer Network System para o Famicom, no Japão. O acessório, no entanto, não era voltado para o público de jogadores: apesar de fornecer truques e, supostamente, conteúdo adicional para alguns jogos, os principais serviços acessíveis com o modem eram previsões do tempo, operações bancárias e informações sobre o mercado de ações.

Com o Satellaview, para Super Famicom, a Nintendo pensou mais nos jogadores. O aparelho, que recebia dados por meio de transmissões de rádio via satélite, dava acesso a um acervo de títulos e versões atualizadas/melhoradas exclusivas de jogos de séries conhecidas. Só que ao contrário dos serviços similares lançados antes dele, não era possível baixar os jogos disponíveis a qualquer momento. As transmissões aconteciam em um período específico (apenas entre 16h e 19h), uma vez que a empresa responsável, St.GIGA, transmitia sua programação normal nas demais horas do dia. Além disso, certos títulos só podiam ser jogados durante o período de transmissão, e quase todos eram divididos em quatro ou mais partes. Se o usuário perdesse o horário da transmissão de uma parte, era obrigado a esperar até ela ser transmitida novamente no mês seguinte.

Apesar de produtoras grandes como a Squaresoft e a Enix disponibilizarem alguns jogos no serviço, 80% dos jogos era da própria Nintendo – fato estranho levando em conta a popularidade do Super Famicom na época, mas que condiz com a realidade atual da companhia e sua dependência de jogos first-party.

O adventure *Radical Dreamers*, que inspirou *Chrono Cross*, foi lançado pelo Satellaview

OUTROS MÉTODOS DE DISTRIBUIÇÃO

Além da distribuição em mídia física e da distribuição digital, algumas empresas apostaram em uma mistura das duas coisas: jogos disponibilizados por meio de arquivos digitais que precisavam ser gravados em mídias físicas reutilizáveis, como disquetes, CDs e cartões de memória. A Nintendo foi a empresa que mais explorou essa forma de distribuição, começando com o Family Computer Disk System, de 1986. Os usuários levavam seus discos até um dos quiosques da Nintendo disponíveis nas lojas de videogame de todo o Japão e, em vez de comprar um jogo novo por ¥ 2,600 (cerca de R$ 38 na época), podiam gravá-lo no disco por meros ¥ 500. Muito popular, o serviço só foi encerrado em 2003.

Em 1997, a Nintendo lançou (também apenas no Japão) os cartuchos Nintendo Power para Super Famicom e Game Boy. O princípio e o uso eram os mesmos dos discos do Family Computer Disk System. O serviço foi descontinuado em 2007. Ainda é possível ver uma mensagem de agradecimento aos usuários (em japonês) na seguinte página do site oficial japonês: http://www.nintendo.co.jp/n03

A interface do Satellaview era feita nessa simpática cidade. O estilo dos gráficos lembra *EarthBound*

Parabou e Satebou são os mascotes do Satellaview

iQUE PLAYER

- **Lançamento:** 2003
- **Sistema:** Nintendo 64

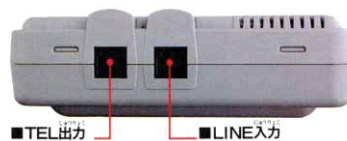
Dois anos após a estreia do GameCube no Japão, a Nintendo se uniu ao cientista sino-americano Wei Yen para fundar a iQue, Ltd. e lançar o iQue Player na China. Tratava-se de uma versão modificada do N64 projetada com o intuito de tentar driblar a pirataria desenfreada dos jogos da Nintendo no país. O iQue Player não utilizava cartucho nem disco, mas um cartão de memória flash de 64MB.

Os jogos, que eram versões atualizadas e – na maioria dos casos – traduzidas para o chinês, podiam ser obtidos de duas maneiras: em iQue Depots, quiosques encontrados principalmente em postos de gasolina onde era possível gravar os títulos no cartão de memória (era necessário ser um membro do iQue Club e ter um iQue Ticket especial para baixar os jogos); ou por meio de um serviço online chamado Fugue Online.

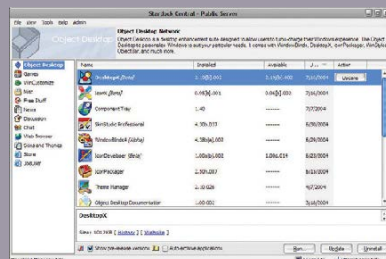
Ao contrário dos demais serviços de distribuição digital já apresentados, o acesso ao modesto acervo de jogos digitais (apenas 14 foram lançados) não era feito diretamente pelo aparelho, mas sim pelo computador. Para transferir jogos para o cartão de memória, o usuário tinha de conectar o iQue Player ao PC via USB e, em seguida, rodar um software específico chamado iQue@Home (que ainda hoje pode ser baixado em http://cosmo.dreamhosters.com/ique/). Além de obrigatório para acessar os jogos disponíveis para compra, o iQue@Home era a única forma de gerenciar os conteúdos armazenados no cartão. E como os jogos ficavam armazenados no computador, não havia a necessidade de baixá-los novamente caso fosse necessário apagá-los do cartão.

Parece um controle alternativo de N64, mas é o iQue Player

TSUSHIN BOOSTER: O MODEM CANCELADO DO PC ENGINE

A NEC também tinha pretensões online para o PC Engine. O Tsushin Booster era o modem do PC Engine que permitiria fazer chamadas telefônicas, editar gráficos, programar em BASIC e baixar jogos simples. A NEC distribuiu de 20 a 30 versões protótipo do modem para revistas japonesas e depois produziu mais 100 unidades do modelo final. Porém, o Tsushin Booster foi cancelado em 1990, mas alguns exemplares estão nas mãos de colecionadores. Volta e meia o periférico aparece em sites de leilão online.

E NO PC?

Apesar da prática de baixar jogos pela internet ser comum entre os usuários de computador desde sempre, o primeiro serviço comercial de distribuição digital de jogos surgiu só em 2001, com o lançamento do Stardock Central. Desenvolvido pela Stardock para vender e distribuir seus próprios jogos digitalmente, o grande teste do serviço aconteceu em março de 2003, com *Galactic Civilizations*, o primeiro jogo comercial para PC lançado simultaneamente em formato físico e digital. O Steam, popular serviço da Valve, estreou em 2004.

Imagem do servidor do serviço pioneiro Stardock Central

Com preços acessíveis, o Steam se tornou um serviço extremamente popular entre os usuários de PC

Galactic Civilizations é um remake de um jogo lançado para o sistema operacional OS/2 em 1994

MAJYUUOU

Uma grotesca e lírica jornada pelo inferno

Por Amer Houchaimi

- **Ano:** 1995
- **Publicação:** KSS
- **Desenvolvimento:** KSS
- **Plataforma:** Super Famicom

M*ajyuuou* é uma experiência única dos 16-bit. A geração do Mega Drive e do Super Nintendo não era a mais adequada para títulos do gênero de terror. Com as limitações tecnológicas da época, os programadores tinham de rebolar se quisessem criar a atmosfera necessária para um game de horror. Efeitos de luz e sombra, monstros e cenários bem construídos podiam fazer a coisa toda funcionar, mas encontrar a combinação certa desses elementos era bem difícil quando se estava limitado a um jogo de ação com plataformas ou a um adventure de texto. Somente com o PlayStation, e os avanços que permitiram a criação de *Resident Evil* e *Silent Hill*, é que sobreviver a uma história de horror se tornaria tão comum nos games quanto pisotear a cabeça do Bowser e salvar a Peach. Mas isso não impediu que programadores tentassem, o que gerou títulos como *Majyuuou* (literalmente, "*Rei do Inferno*"). Trata-se de um jogo de ação competente que, ao mesclar influências de anime e obras literárias como *A Divina Comédia*, cria uma aventura singular.

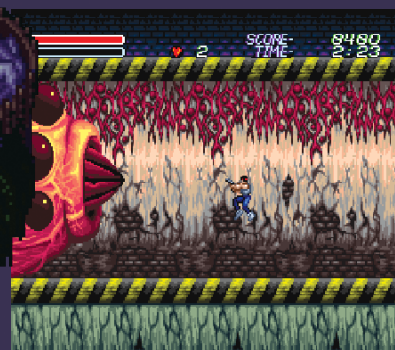
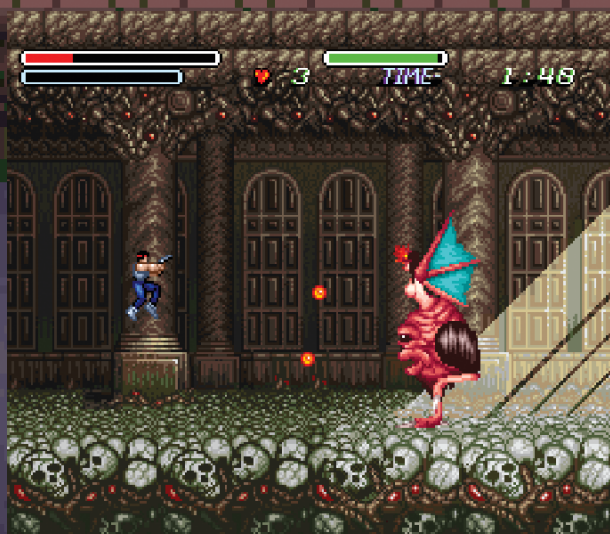
Um sacrifício pela família

A história é focada em Abel, um sujeito normal, cuja esposa e filha um dia desapareceram misteriosamente. A busca eventualmente o leva até Bayer, seu melhor amigo, que, para seu horror, revela ser o responsável pelo sequestro das duas garotas. Mais ainda, ele as sacrifica em um ritual em nome de Lúcifer (o diabo, o capeta, chame como preferir), para receber em troca o poder de um demônio. Abel obviamente não aceita bem a notícia e atraca-se em duelo com Bayer, mas, infelizmente, seu ex-amigo o derrota facilmente com os novos poderes que recebeu de Lúcifer. Tudo estaria perdido se o espírito de Maria (a esposa de Abel) não surgisse no último segundo e salvasse a vida do amado.

Maria explica a Abel que a alma de sua filha, Iria, está aprisionada no local mais profundo do inferno e que ela garante o poder para salvar a menina, mas Abel tem de sacrificar a vida como um humano para ter essa chance. Como qualquer pai desesperado, ele não hesita e atira-se de cabeça nas profundezas das trevas, tendo apenas a salvação da filha em mente.

Como podemos ver, o enredo é muito mais sombrio que a média para games da época. Mesmo um título de terror como *Castlevania* se resumia a "mate o Drácula, porque ele é um cara mau". *Majyuuou* mexe com temores muito mais reais e palpáveis, como a morte de um ente querido e a traição de um amigo. Pior ainda: o medo de perder um filho, que é algo que está sempre presente na vida de qualquer pai ou mãe.

KSS, o estúdio que desenvolveu *Majyuuou*, está mais associado à produção de animes do que de games. Os demais jogos que a produtora criou também são pouco conhecidos no Ocidente

O mapa do jogo permite acompanhar o desenvolvimento da história

Armas contra monstros gigantes? Parece *Contra*, mas as semelhanças acabam aí

Os cenários misturam elementos orgânicos com prédios destruídos

Quantas pessoas já não morreram nesse lugar... Lembranças das catacumbas de *Castlevania: Symphony of the Night*

Mesmo com o tamanho diminuto do personagem principal, há um grande capricho na animação

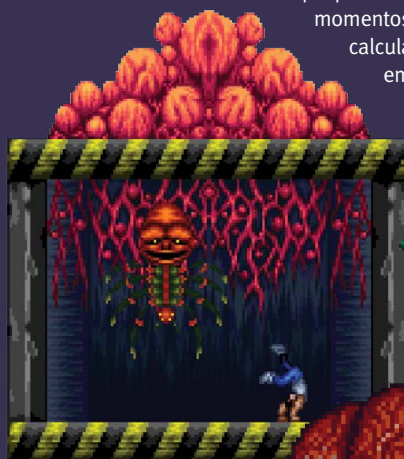
A escola japonesa de design de monstros garante maluquices como esta

Majyuuou não promete um final feliz. Ao longo da jornada, Abel pode adquirir cristais e transformar-se em três demônios diferentes. Se até o fim do jogo ele utiliza cada uma dessas transformações, fica disponível uma quarta forma, mais forte que todas as outras. Mas o poder tem um preço e a mutação derradeira simboliza o pacto de Abel com as trevas. *Majyuuou* questiona o quão longe um pai pode ir para salvar a filha, e cada transformação representa um novo estágio de corrupção na alma de Abel. No fim da história, ele pode adquirir um poder grande o suficiente para derrotar o próprio Satã, mas torna-se um ser de trevas tão temível quanto o senhor do inferno.

Enfrentando as legiões do mal

Majyuuou é bastante simples. Ação com progressão lateral, do tipo "salte abismos e atire em tudo que se mover na sua direção". Na forma humana, Abel tem acesso apenas a uma pistola 9mm. A arma possui munição e alcance infinitos e não dispara nenhum projétil visível; em vez disso, se o inimigo estiver na frente de Abel quando ele disparar, é atingido automaticamente. É um mecanismo que evita a frustração de ter de mirar em adversários móveis que esquivam facilmente de balaços lentos.

Sempre que derrota um chefe de fase, um cristal surge em seu lugar. A joia muda de cor constantemente e permite ao jogador escolher uma nova forma. Quando está vermelha, ela permite a Abel se transformar em um demônio parecido com uma harpia, capaz de atirar foices de energia em um ângulo circular pela tela que possuem um grande campo de ação. A cor azul o transforma em um dragão, que dispara raios em alta velocidade, mas apenas em linha reta. Por fim, o cristal verde o transforma em um demônio inseto, que ataca com um laser lento e que possui um raio de ação minúsculo, mas de alto dano. Ao escolher o mesmo cristal três vezes, Abel se transforma em uma versão mais poderosa do respectivo demônio, mas escolher uma mutação diferente a cada fase permite alcançar a forma suprema, que ataca com bolas de fogo enormes, velozes e de alto dano. Vale lembrar que o final verdadeiro só fica disponível ao alcançar a quarta metamorfose.

Os controles respondem bem, o que faz de Abel um personagem bastante ágil. Ele pode executar pulos duplos e cambalhotas, e é possível até mesmo controlar sua direção durante os saltos, o que permite pequenas correções de trajetória naqueles momentos em que a distância de uma plataforma é mal calculada. Além disso, ele possui um tiro carregado em todas as formas, que varia em formato e alcance, mas que causa um dano considerável

a qualquer inimigo atingido.

Majyuuou começa relativamente fácil, mas a dificuldade aumenta com inimigos que atacam simultaneamente, abismos que exigem precisão cirúrgica para serem superados e chefes que podem ser bem irritantes até que seus pontos fracos sejam descobertos. Mesmo assim, *Majyuuou* nunca é injusto. Todos os oponentes possuem um padrão de ataque, que pode ser memorizado e evitado. Até os chefes de fase podem ser destruídos sem esforço quando as brechas na defesa ficam claras. Além disso, a cada 5000 pontos, a barra de energia de Abel fica maior e, embora itens de cura sejam razoavelmente raros ao longo da aventura, um herói com força máxima pode aguentar uma boa dose de punição antes de perder uma vida.

Abel também conta com a ajuda de Maria. A moça assume a forma de uma fada e acompanha o herói sempre que ele encontra seu espírito pelas fases. Maria bloqueia tiros e ataca inimigos que se aproximam demais de Abel, além de ressuscitá-lo uma vez, caso a barra de energia acabe. Não é moleza, mas qualquer jogador pode terminar *Majyuuou*.

A metamorfose do protagonista em outros seres remete ao clássico *Altered Beast*

A pequenez do protagonista faz os chefes parecerem ainda maiores e mais aterrorizantes

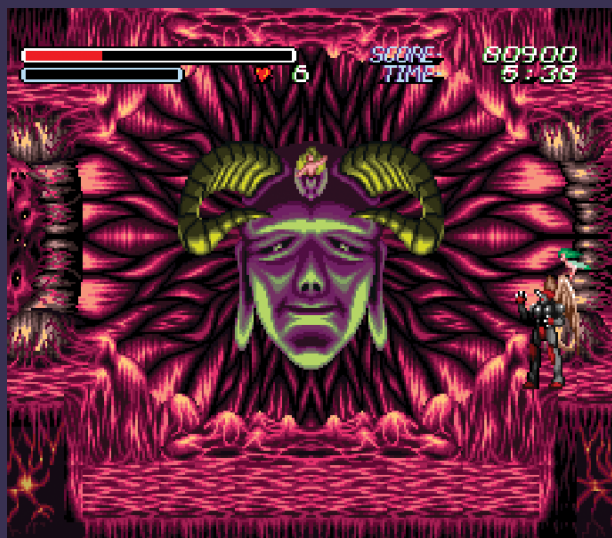
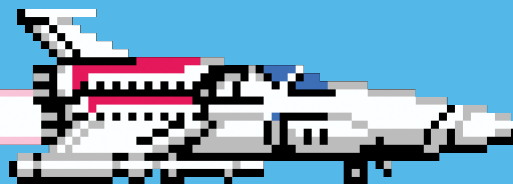
Um espetáculo do bizarro

Os programadores de *Majyuuou* se esforçaram para criar uma atmosfera única e atingiram esse objetivo com maestria. Abel é notavelmente pequeno, muito menor do que esperamos ver em games do Super Nintendo, ainda mais em um jogo lançado em 1995. Isso funciona a favor da ambientação de *Majyuuou*, pois fica claro o quanto o herói é ínfimo diante da vastidão do inferno.

Os cenários são criativos e adicionam a ambientação da história. Uma fase se passa em uma floresta habitada por plantas mutantes, que cresceu sobre os escombros de uma metrópole devastada, cujos prédios ainda podem ser vistos ao fundo. Em outro estágio, um trem maligno percorre a extensão de um cemitério infinito, com incontáveis túmulos. Nesse trem, ocorre a horrenda cena em que dois demônios espancam uma mulher crucificada até a morte, sem que se possa fazer nada para ajudá-la. Finalmente, uma fase começa com uma tempestade de gelo, mas assim que ela cessa, um lindo e ensolarado céu é mostrado. Os chefes também são um espetáculo à parte, grandes e, em alguns casos, capazes de ocupar 1/3 da tela. Novamente, o pequeno sprite de Abel serve em prol da história, pois demonstra que mesmo se transformado em demônio, ele ainda faz parte da base da pirâmide alimentar do inferno. E a cada fase conquistada, é mostrado um mapa do inferno que permite ver a progressão de jogo. Para quem leu *A Divina Comédia*, a comparação com os círculos do inferno descritos no poema é inevitável.

Muito do visual apocalíptico de *Majyuuou* parece ter sido inspirado na obra de Go Nagai, criador do lendário mangá *Devilman*. As transformações de Abel, que parecem ser representações do horror que já existia em seu coração, são reminiscentes dos trabalhos do autor, que era fascinado por mostrar a face ruim dos humanos em sua obra. O ecossistema do inferno representado em *Majyuuou*, em que demônios menores parecem existir apenas como presa para os maiores, também parece derivado das representações do inferno de Nagai.

Majyuuou é uma peça rara. Em uma época em que todas as produtoras tentavam conquistar os públicos infantil e adolescente, essa obra ousou ser sombria e opressiva, na tentativa de atrair jogadores mais adultos. Embora não tenha alcançado a mesma fama dos colegas de gênero da época, ainda é um excelente exemplo de como games de terror eram feitos.

A sequência espiritual do primeiro jogo da Capcom que se perdeu no espaço

Por Alexei Barros

Titan Warriors é o capítulo mais obscuro da história dos jogos de navinha da Capcom. Com *Street Fighter*, *Resident Evil*, *Devil May Cry*, *Monster Hunter* e *Mega Man* como estrelas da companhia, a trajetória dos shoot 'em ups da produtora pode até cair no esquecimento, mas não dá para negar que a empresa tem certa tradição no gênero, assim como Konami, Taito, Namco ou Irem. Afinal de contas, o primeiro jogo da Capcom, lançado em 1984, é um shmup: o arcade de progressão vertical *Vulgus*. Planejado para o NES, *Titan Warriors* seria justamente a sequência espiritual desse título primogênito. Acompanhe os vestígios que o jogo deixou antes de ficar no limbo e descubra se os jogadores perderam muito com seu cancelamento.

O catálogo da Capcom de 1988 mostra a arte conceitual que possivelmente seria usada na caixa do cartucho e uma tela de *Titan Warriors*. O código de produto 11011 do jogo cancelado passou a ser usado pelo *Mega Man 2* (Reprodução/videogame-ephemera.com)

De Neo Vulgus a Titan Warriors

Há um fato que explica a ligação entre *Vulgus* e *Titan Warriors*. Na década de 80, as principais novidades gamísticas nos EUA eram anunciadas na feira de produtos eletrônicos Consumer Electronics Show, que acontecia duas vezes por ano. Embora fosse voltado para o mercado norte-americano, o evento chamava a atenção da mídia estrangeira. A tradicional revista japonesa Famitsu, por exemplo, trouxe uma extensa reportagem sobre a Winter CES 1988, ocorrida em janeiro em Las Vegas. Nessa época nem existiam revistas americanas como Video Games and Computer Entertainment, Game Player's, Nintendo Power, GamePro e EGM, que mais tarde se notabilizariam pelas coberturas da CES. No trecho da página da Famitsu dedicado aos futuros lançamentos da Capcom, há duas imagens de um jogo intitulado *Neo Vulgus*; uma delas é da tela-título e a outra mostra a primeira fase. Comparando com *Titan Warriors*, não há dúvidas de que se trata do mesmo jogo.

Outro rastro pode ser visto no catálogo

- **Ano em que seria lançado:** 1988
- **Publicação:** Capcom
- **Desenvolvimento:** Capcom
- **Plataforma planejada:** NES
- **Por que não foi lançado?** Até hoje não há uma explicação. Um artigo do extinto site 1up sugeria que o shoot 'em up foi descartado porque a Capcom já tinha publicado cinco jogos para NES em 1988, limite de lançamentos por ano permitido pela Nintendo na época.
- **O que aconteceu depois?** Sem muitos detalhes, a ROM de uma versão praticamente completa do jogo foi compartilhada no fórum do site Lost Levels, especializado em jogos cancelados.

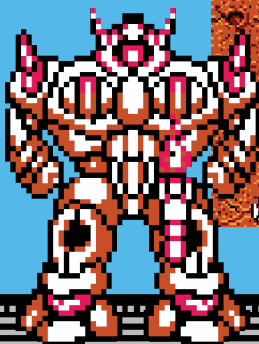
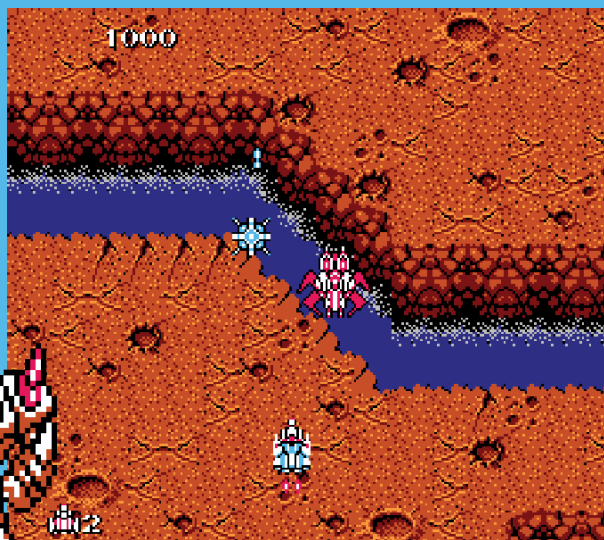
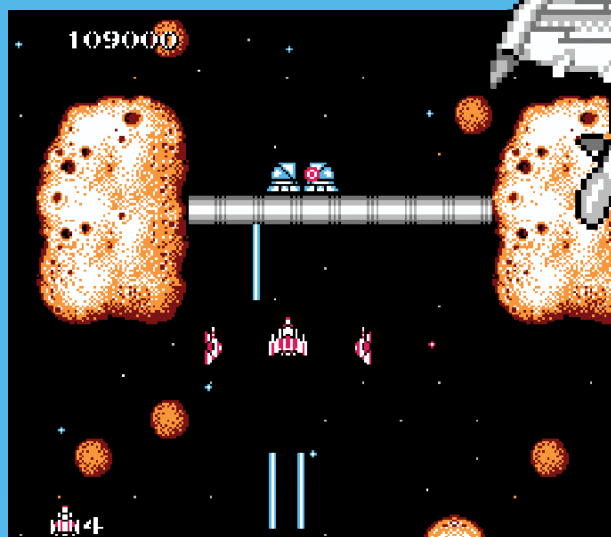
Sprites caprichados que poucos tomaram conhecimento

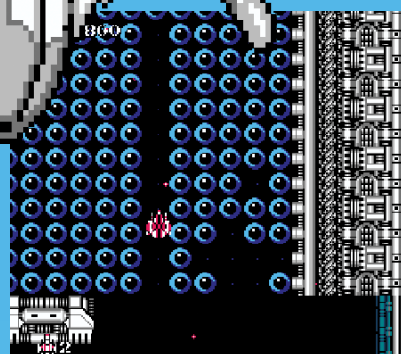
Cenários apertados repletos de inimigos e um fundo que só ajuda a confundir

de vendas da Capcom de 1988, em que o shmup já aparece com o nome *Titan Warriors*. Mesmo assim, a descrição não nega as origens: "Sua nave espacial Titan está em um embate contra alienígenas mutantes que estão destruindo o planeta Vulgus. Você deve destruir os extraterrestres no espaço e os obstáculos interplanetários para salvar o planeta e a sua nave espacial." O jogo também chegou a figurar em listas de futuros lançamentos, como na Electronic Game Players #4, na qual apareceu nomeado como "*Titan Warrior*", sem o "s" e com lançamento agendado para novembro de 1988. Depois, *Titan Warriors* desapareceu misteriosamente dos radares até que, em 2007, a ROM de um protótipo foi compartilhada no fórum do site de jogos cancelados Lost Levels sem muitos detalhes a respeito de sua procedência.

Motivos para o cancelamento silencioso? Nenhuma confirmação por parte da Capcom ou da equipe de desenvolvimento – o fato de os integrantes estarem creditados com pseudônimos dificulta a identificação e localização dos responsáveis para esclarecimentos. Porém, um artigo publicado no extinto site 1up, assinado por Frank Cifaldi, responsável pelo Lost Levels, jogou uma luz sobre esse mistério. Por mais soberana que reinasse na geração 8-bit nos EUA, a Nintendo ainda se preocupava em não repetir os erros da Atari que levaram ao Crash dos videogames de 1983. Uma dos razões da crise foi a saturação de jogos no mercado (muitos deles de péssima qualidade). A solução encontrada pela Nintendo foi impor uma filosofia rígida às softhouses, e uma das medidas foi limitar o número de lançamentos para cinco por ano. Em 1988, essas vagas da Capcom foram ocupadas por *1943*, *Bionic Commando*, *Legendary Wings*, *Mickey Mousecapade* e *Gun.Smoke*.

Em termos mercadológicos, *Titan Warriors* em tese seria um jogo com menos potencial de vendas do que esse quinteto. O jogo de ação *Gun.Smoke* e os shmups *1943* e *Legendary Wings* são conversões de arcades, portanto tinham uma marca estabelecida. *Bionic Commando* não é um port do arcade, mas

Com base no planeta Marte do jogo, há rios de água cortando o terreno árido

Pelo tamanho, a aeronave parece um chefe, mas no protótipo ela só compõe o cenário

Os canhões laterais são essenciais para avançar no jogo

também já fazia parte de uma franquia mais ambiciosa. E *Mickey Mousecapade*, desenvolvido pela Hudson, é um jogo licenciado, o pontapé inicial de uma proveitosa e duradoura parceria da Capcom com a Disney. *Titan Warriors*, por sua vez, seria uma propriedade intelectual nova. Nem se justificaria a ligação com o *Vulgus*, que está muito longe de ser um dos grandes sucessos da Capcom, mesmo naquele período pré-*Street Fighter II*. Com isso, *Titan Warriors* pode ter entrado em uma lista de espera e a oportunidade de chegar às prateleiras nunca aconteceu.

A tela-título de *Neo Vulgus* mostrada na reportagem sobre a Famitsu da Winter CES 1988 é similar ao protótipo de *Titan Warriors* e não deixa dúvidas de que esse era o nome provisório do jogo da Capcom (Reprodução/ chrismcovell.com)

Antigamente era mais barato e rápido criar jogos, e não é tão difícil imaginar que algumas produções 8-bit fossem para a lata do lixo dessa maneira. Até porque o já citado catálogo de 1988 anunciava outro título que foi cancelado sem explicações: um port do arcade de plataforma *Black Tiger* para o NES. Mas tudo isso é apenas uma teoria, ainda que bastante plausível.

Em Marte, a passagem está bloqueada por esferas azuis destrutíveis

Parte do cenário do planeta Vulgus apresenta um aspecto orgânico

Longa viagem pelo Sistema Solar

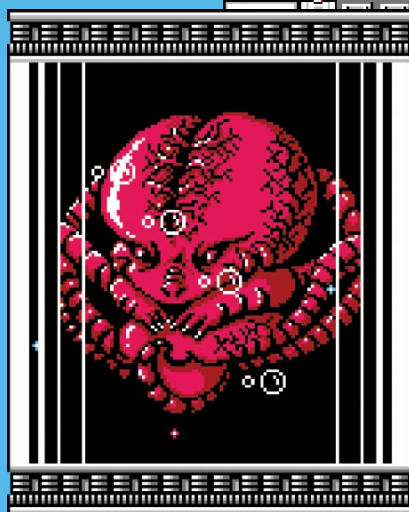
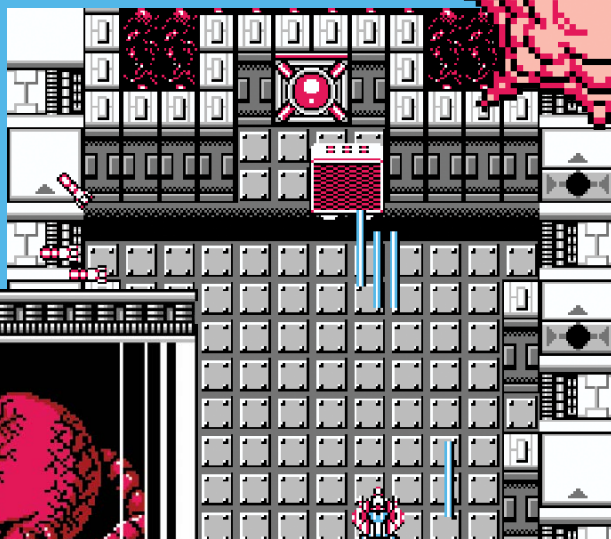
Sob um ponto de vista atual, *Vulgus* não chega a ser primitivo, mas é simplório: somente um tiro infinito convencional e bombas limitadas para atacar os inimigos. Não há power-ups nem divisão de fases. *Vulgus* transcorre em um caminho contínuo que muda de ambiente, e a progressão é vertical, com áreas que ultrapassam as dimensões laterais da tela.

Dessa simplicidade, *Titan Warriors* não herdou muita coisa. O jogo do NES é um shmup vertical e permite essas movimentações que vão além da tela como o antecessor espiritual, porém conta com seis fases e power-ups. *Titan Warriors* não se esforça muito para contar alguma história, apenas apresenta o nome do piloto (Wolf Jack) da aeronave. Tudo leva a crer que foi mantida a premissa apresentada no catálogo da Capcom de 1988.

A nave de Wolf Jack passa por Marte, Júpiter, Saturno, Urano e Plutão (estranhamente, pulando Netuno) até chegar ao planeta Vulgus. Essas seis fases são divididas por duas áreas (Land Zone e Space Zone), e cada uma sempre termina com um chefe, totalizando, portanto, 12 batalhas. Chega a ser curiosa a presença

de planetas conhecidos do Sistema Solar, já que, dos cinco, o único que traz semelhanças que remetem à realidade é Marte pela cor ferrugem na superfície. Urano, por exemplo, apresenta uma bizarra coloração avermelhada em vez de azul-esverdeada. Esperava-se que, pela escolha dos nomes, as fases trouxessem pelo menos alguma similaridade com os planetas reais.

Além dos enxames impiedosos de inimigos, a claustrofobia dos cenários é um dos grandes desafios do jogo. Com a citada característica de a tela não mostrar os ambientes por inteiro e bifurcações do caminho, por muitas vezes o jogador deve apostar em uma das vias e correr o risco de encontrar uma parte sem saída, exigindo rápidos reflexos e mudanças bruscas de direção.

Para ajudar na missão, há um arsenal poderoso à disposição. Antes de coletar um power-up, é preciso destruir uma fileira específica de oponentes que termina com o item que o protege. O poder deles é acumulativo, mas, se a nave for destruída, os tiros especiais se perdem. O “S” é essencial porque aumenta a velocidade da nave, que nunca fica rápida a ponto de ser incontrolável. O “R” dá um tiro de laser na diagonal que rebate em algumas superfícies. O “L” adiciona um disparo de laser, que, se melhorado, acrescenta tiros de laser atrás da nave e, com mais um power-up, passa a disparar duas rajadas de laser. E o mais útil deles, o item especial, que implementa dois canhões laterais indestrutíveis. Com o botão A, os canhões se desprendem da nave e, apertando o botão novamente, é possível travar a posição dos canhões, aumentando o alcance dos disparos. Coletando o mesmo power-up, os canhões ganham um tiro na diagonal além do frontal; com mais um, os tiros passam a ser únicos, mas de laser; com outro, a potência dos disparos aumenta; com o quinto e último, eventualmente os canhões giram em volta da nave por algum tempo. Os ataques na diagonal ou com os canhões laterais são importantes para superar os chefes, especialmente os que possuem garras mecânicas capazes de alcançar a nave e destruí-la. Por último, também há o power-up com a letra “B”, que no protótipo não tem uma a função implantada e, talvez, acionaria uma bomba.

O feto alienígena está entre os gráficos mais fantásticos do jogo

É na arte dos pixels que bate a lamentação pelo cancelamento de *Titan Warriors*. O jogo não é um milagre tecnológico 8-bit, como *Crisis Force* (1991) da Konami ou *Summer Carnival ‘92: Recca* (1992) da Kindle Imagine Develop, mas tem um design de personagens admirável. Dois elementos em especial são primorosos: um feto alienígena em uma incubadora e um chefe com cérebro, língua e caninos expostos. Simplesmente incrível!

Se os integrantes da equipe de desenvolvimento permanecem anônimos, ao menos uma pessoa está identificada: Mrs. Tarumi, pseudônimo da compositora Harumi Fujita, que assinou as músicas das versões de *Strider* e *Willow* para NES e conta com uma pequena participação em *Mega Man 3*. O trabalho dela mantém um bom padrão de faixas que embalam o alto desafio do jogo... até chegar à quarta fase, em Urano, em que explode um tema inspiradíssimo, digno dos melhores momentos sonoros de *Mega Man* nos 8-bit.

Pela inventividade e excelência artística, *Titan Warriors* foi uma grande perda na época, por mais que o NES esteja bem servido de shmups. Para nossa sorte, por qualquer que tenha sido o motivo do cancelamento, esse titã pode ser apreciado, ainda que via emulação.

Mais uma área claustrofóbica. Se a nave não achar a entrada rápido, já era

SPORTS PAD

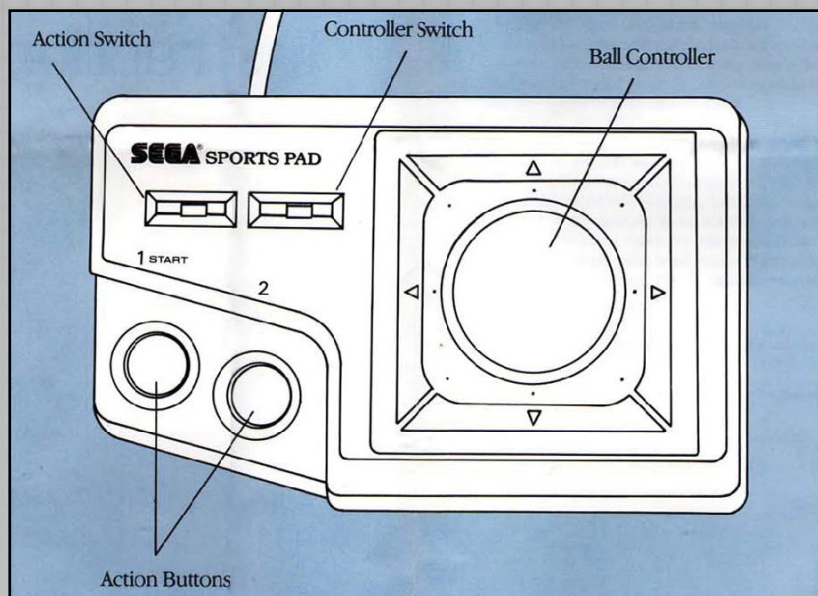
Criada para jogos esportivos, a trackball foi um dos poucos acessórios de Master System não lançados no Brasil

Por Alexei Barros

Apesar da quantidade de jogos e consoles que a Tectoy lançou por aqui, nem todos os produtos da Sega foram lançados no Brasil. É o caso do Sports Pad, controle com trackball para jogos esportivos do Master System.

O Master teve uma trajetória diferente de outros sistemas, porque fez mais sucesso na Europa e no Brasil do que nos EUA e Japão, que foram dominados pelo NES (ou Famicom). A carreira do Sports Pad parecia fadada ao fracasso, por ter sido lançado justamente nas regiões onde o Master System não decolou: em 1987 nos EUA, e em 1988 no Japão.

O uso de uma trackball para videogames não era uma novidade quando o Sports Pad foi lançado. Arcades clássicos como *Missile Command*, *Centipede* e *Marble Madness* usavam uma esfera deslizante para controlar o jogo e já existiam controles com trackball na segunda geração de consoles, como é o caso da Atari Trak-Ball (Atari 2600) e do Roller Controller (ColecoVision).

A Sega seguiu essa onda e prometia alta performance na embalagem do acessório: "Sports Pad da Sega. Na pista. No campo. Em qualquer lugar onde movimentos rápidos sejam necessários. Você precisa dessa vantagem. Ele é, possivelmente, o controle com trackball definitivo. Multiplica a receptividade. Intensifica o envolvimento. Tão sensível que os competidores vão reagir instantaneamente aos comandos.

Com funcionamento simples, o Sports Pad não melhorava as coisas como prometia

Conecte-o ao seu Master System e você terá o máximo de controle das direções", diz o texto.

O Sports Pad consiste de uma base simples com os dois botões de ação e a trackball. Apenas a versão americana conta com as chaves Action Switch e Controller Switch. A primeira é uma espécie de seletor de turbo, que permite escolher entre a opção de apertar uma vez o botão para cada ação do jogo ou então mantê-lo pressionado (útil para jogos de navinha, por exemplo). A outra serve para alternar entre a posição Sports, destinada ao uso de três jogos compatíveis com o acessório, e Control, para utilizar com qualquer jogo de Master System, com a trackball fazendo a vez do direcional. No Japão, o Sports Pad não tinha esse seletor, então o controle só era compatível com dois jogos, já que *Sports Pad Football* não foi lançado por lá.

SPORTS PAD

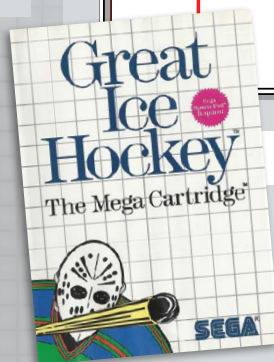
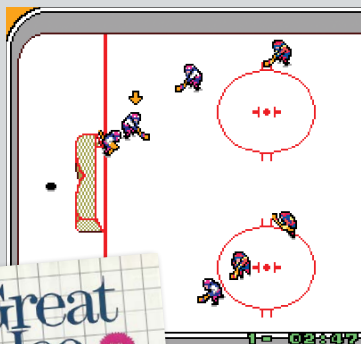
- **Fabricante:** Sega
- **Preço:** não disponível (EUA) e ¥9,800 (Japão; incluía o *Sports Pad Soccer*)
- **Sistema compatível:** Master System
- **Lançamento:** 1987 (EUA) e 1988 (Japão)
- **Slogan:** "A real edge for the real competitor" ("Uma vantagem real para um competidor de verdade")
- **Jogos compatíveis:** *Great Ice Hockey*, *Sports Pad Football* e *Sports Pad Soccer*. Só a versão americana do Sports Pad pode ser usada (em tese) em todos os jogos do Master System
- **Prometia:** uma imensa melhora nos controles de jogos esportivos
- **Trouxe:** um trambolho que funciona bem em poucos jogos

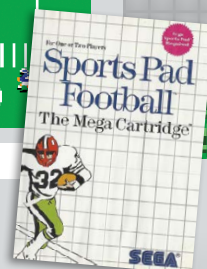
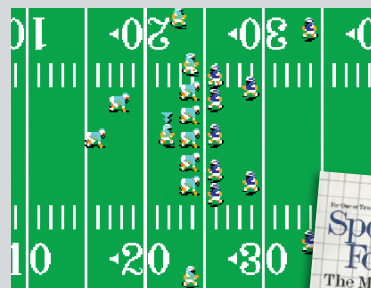
A lista poderia ser maior: o Master tinha, por exemplo, uma versão de *Marble Madness* que só saiu na Europa, onde o Sports Pad não foi lançado.

Mesmo que dê para usar o Sports Pad americano em outros jogos, os dois botões faciais eram posicionados à esquerda, e não à direita, como de costume, exigindo boa vontade para se adaptar à nova maneira de jogar, seja o jogador destro ou canhoto. Some isso ao lançamento do acessório nas regiões onde o console não fez sucesso, à quantidade limitada de jogos específicos para ele, aos problemas dos controles nesses títulos, o que se tem é mais um dos trambolhos sem muita utilidade da geração 8-bit.

O Sports Pad apareceu neste catálogo de 1988 com o nome provisório "Sega Power Ball" (Reprodução/SMS Power!)

O DISCO, A BOLA OVAL E A BOLA REDONDA

Da mesma forma que a Nintendo fez com o NES, a Sega procurou abastecer o Master System com jogos dos mais variados esportes em reproduções 8-bit. Assim nasceu a série *Great*, com jogos de golfe, basquete, vôlei e afins. Três desses títulos são compatíveis com o Sports Pad.

GREAT ICE HOCKEY

Chegou antes do lançamento oficial do Sports Pad no Japão. Isso porque a revista japonesa BEEP fez em 1987 uma promoção para comemorar a estreia do RPG *Phantasy Star*, e mil cópias do *Great Ice Hockey* foram dadas como prêmio junto com o Sports Pad. Essa foi a única forma que o jogo foi distribuído no Japão, fazendo desse cartucho um exemplar muito raro – nem caixa a versão japonesa tem. O título foi lançado oficialmente só nos EUA, dando algum sentido ao jogo, já que *Great Ice Hockey* apenas permite jogar com o time norte-americano – só é possível escolher times diferentes como adversários, no caso sete países europeus. Infelizmente, os comandos são confusos, truncados e frustrantes com o Sports Pad, e não é possível jogar com o controle normal.

SPORTS PAD FOOTBALL

Nada mais é do que a versão compatível com o Sports Pad de *Great Football*, lançado anteriormente nos EUA, Europa e Japão. Ao que tudo indica, a tentativa de emplacar o futebol americano virtual no Japão não vingou porque *Sports Pad Football* nem saiu em território nipônico. Como o esporte se caracteriza por jogadas curtas com várias interrupções, a experiência com o Sports Pad é mais proveitosa do que com o hóquei, ainda que o sistema de táticas fosse confuso para leigos da bola oval.

SPORTS PAD SOCCER

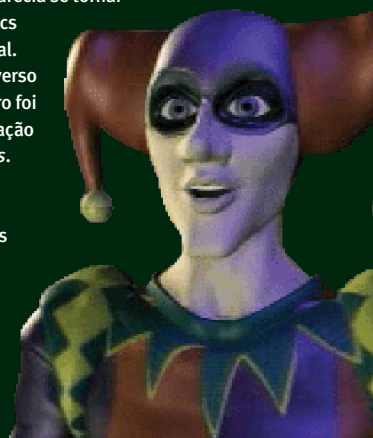
Sports Pad Soccer é um relançamento do jogo de futebol com visão lateral conhecido nos EUA como *Great Soccer* – *World Soccer* na Europa e no Japão, e *Super Futebol* no Brasil. Havia outro jogo chamado *Great Soccer*, com movimentação vertical da tela, que saiu na Europa e no Japão. Só que a versão *Sports Pad Soccer* foi lançada apenas no Japão, integrando o bundle do acessório. Por mais descontraído e simples que fosse o jogo, é difícil de imaginar alguém preferir jogar com a trackball do Sports Pad em vez do controle comum com direcional digital.

INHERIT THE EARTH QUEST FOR THE ORB

(PC, MACINTOSH E AMIGA)

Estaríamos diante de um clássico da literatura infantil? Os animais antropomórficos dão à capa a aparência de um livro, mas trata-se do adventure Inherit the *Earth: Quest for the Orb* (ou *Erben der Erde: Die große Suche* na versão alemã, como visto na imagem acima).
O jogo acontece em um mundo medieval em que a humanidade foi extinta e as vilarejos são habitados por animais bípedes. O protagonista é a raposa Rif, que deve salvar sua namorada, Rhene, raptada pelo Boar King. O motivo: ele é acusado de roubar a Orb of Storms, artefato dos homens que controla o templo. Premissa original para um jogo com capa muito bizarra.

PANDEMÔNIO MÁGICO

Até a geração 16-bit, era comum ver um jogo japonês ser modificado no Ocidente. E essas adaptações não pararam na transição para os consoles 32-bit, pois *Pandemonium!* para PlayStation e Saturn também foi alterado. Quando a liberdade proporcionada pelo 3D parecia se tornar o padrão definitivo, a Crystal Dynamics apostou na perspectiva bidimensional. *Pandemonium!* seguiu o caminho inverso do que costumava acontecer: primeiro foi lançado nos EUA e depois, na localização nipônica, saiu como *Magical Hoppers*. Além da mudança no nome, as CGs foram substituídas por sequências de anime e o design dos personagens passou por uma reformulação.
As capas refletem bem todo esse pandemônio de modificações.

PLAYSTATION 2 (SCPH-39001)

Com 155 milhões de unidades comercializadas em todo o mundo, o PlayStation 2 é o console mais vendido da história dos videogames. A trajetória do colosso da Sony começou em 2000 no Japão e terminou só em 2013, quando o sistema foi descontinuado. Em mais de uma década, o PlayStation 2 foi aperfeiçoado com atualizações, como a SCPH-39001, uma das últimas versões do modelo "tijolão" antes do lançamento do PS2 Slim. Confira o que a caixa desse modelo revela de interessante.

Mesmo logo, nova sigla

A frente da caixa preza pelo minimalismo, exibindo o logo "PlayStation 2" com a mesma fonte do antecessor e a sigla "PS2" aparece estilizada mais acima. O famoso logo "PS" da família PlayStation ainda é visto, mas com menos destaque em outras partes da embalagem – e só em uma cor, não vermelho, amarelo e azul como no PS1.

Apenas uma amostra

Atrás da caixa, a lista de jogos mostra apenas uma fração do magnânimo catálogo de títulos do PlayStation 2. Entre *Sly Cooper and the Thievius Raccoonus*, *Ratchet & Clank* e *Tekken 4*, chama a atenção a presença de um jogo tão duvidoso como *Tomb Raider: Angel of Darkness*. Mais abaixo, é possível ver uma boa variedade de acessórios do console, incluindo cabos, Memory Card e multitap.

Difusor do DVD

Quando o PS1 adotou o CD como formato, já havia vários videogames compatíveis com essa mídia, como o 3DO e o Neo Geo CD. O que o PlayStation 2 fez com o DVD foi outra história, porque a popularidade do console ajudou a consolidar a mídia no mercado de vídeo.

A MAIOR FEIRA DE GAM

PATROCINADORES:

PlayStation.

ES DA AMÉRICA LATINA

+ DE 180 EXPOSITORES

INGRESSOS À VENDA NO SITE

LANÇAMENTOS
CAMPEONATOS
PERSONALIDADES

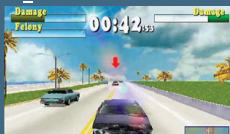
2014 COM 5 PAVILHÕES

08 A 12 DE OUTUBRO
EXPO CENTER NORTE - SP

facebook.com/BrasilGameShow
twitter.com/BrasilGameShow
youtube.com/BrasilGameShow

PARCEIROS:

GRANDES JOGOS NOS MAIS VARIADOS GÊNEROS

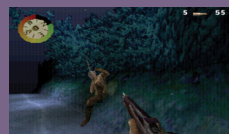
AÇÃO

Driver
Fear Effect
Metal Gear Solid
Spider-Man
Syphon Filter
Tenchu: Stealth Assassins
Tomb Raider
Twisted Metal 2

LUTA

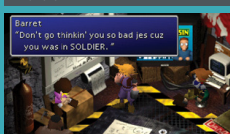
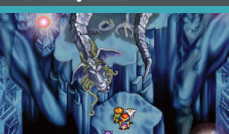
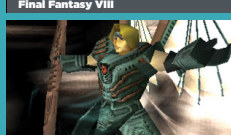
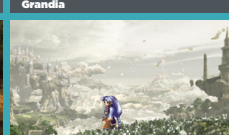
Dead or Alive
Rival Schools
Soul Blade
Street Fighter Alpha 3
Street Fighter EX Plus Alpha
Tekken 3

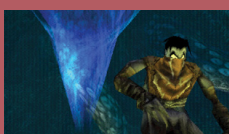
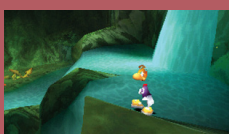
CORRIDA

Colin Mcrae Rally 2.0
Crash Team Racing
Formula 1
Gran Turismo 2
Need for Speed III: Hot Pursuit
Rage Racer
R4: Ridge Racer Type 4
Wipeout XL

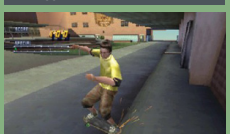
FPS

Medal of Honor
Medal of Honor Underground

RPG

Alundra
Breath of Fire III
Breath of Fire IV
Chrono Cross
Dragon Warrior VII
Final Fantasy Tactics

Final Fantasy VII
Final Fantasy VIII
Final Fantasy IX
Grandia
Lunar 2: Eternal Blue: Complete
Lunar: Silver Star Story Complete

Suikoden II
The Legend of Dragoon
Vagrant Story
Valkyrie Profile
Wild Arms
Xenogears

AVENTURA 3D

Ape Escape
Crash Bandicoot 3: Warped
Legacy of Kain: Soul Reaver
Rayman 2: The Great Escape
Spyro the Dragon

RITMO

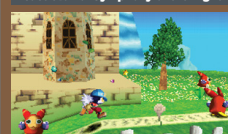
Bust a Groove
Parappa the Rapper

ESPORTE

FIFA 99
Tony Hawk Pro Skater 2
Winning Eleven 4

SURVIVAL HORROR

Dino Crisis
Parasite Eve
Resident Evil
Resident Evil 2
Resident Evil 3
Silent Hill

PLATAFORMA 2D

Castlevania: Symphony of the Night
Heart of Darkness
Klonoa: Door to Phantomile
Mega Man X4
Oddworld: Abe's Oddysee
Tomba!

SHMUP

Einhänder
R-Type Delta

OLD!GAMER
JOGOS CLÁSSICOS, DIVERSÃO ETERNA
SONY
PlayStation
SELECT
START
EDITORA
EUROPA
www.europanet.com.br